FEEDBOOKS

LA QUÊTE ONIRIQUE DE KADATH L'INCONNUE

LOVECRAFT



La Quête Onirique de Kadath l'Inconnue

Howard Phillips Lovecraft

Publication: 1943
Catégorie(s): Fiction, Horreur, Nouvelles
Source: http://www.ebooksgratuits.com

A Propos Lovecraft:

Howard Phillips Lovecraft was an American author of fantasy, horror and science fiction. He is notable for blending elements of science fiction and horror; and for popularizing "cosmic horror": the notion that some concepts, entities or experiences are barely comprehensible to human minds, and those who delve into such risk their sanity. Lovecraft has become a cult figure in the horror genre and is noted as creator of the "Cthulhu Mythos," a series of loosely interconnected fictions featuring a "pantheon" of nonhuman creatures, as well as the famed Necronomicon, a grimoire of magical rites and forbidden lore. His works typically had a tone of "cosmic pessimism," regarding mankind as insignificant and powerless in the universe. Lovecraft's readership was limited during his life, and his works, particularly early in his career, have been criticized as occasionally ponderous, and for their uneven quality. Nevertheless, Lovecraft's reputation has grown tremendously over the decades, and he is now commonly regarded as one of the most important horror writers of the 20th Century, exerting an influence that is widespread, though often indirect. Source: Wikipedia

Disponible sur Feedbooks Lovecraft:

- *Dans l'Abîme du Temps* (1934)
- *Les Montagnes Hallucinées* (1936)
- *L'Affaire Charles Dexter Ward* (1928)

Par trois fois Randolph Carter rêva de la cité merveilleuse. Par trois fois il en fut arraché au moment où il s'arrêtait sur la haute terrasse qui la dominait. Dorée, magnifique, elle flamboyait dans le couchant, avec ses murs, ses temples, ses colonnades et ses ponts voûtés tout en marbre veiné ; avec, aussi, ses fontaines aux vasques d'argent disposées sur de vastes places et dans des jardins baignés de parfums, et ses larges avenues bordées d'arbres délicats, d'urnes emplies de fleurs et de luisantes rangées de statues en ivoire. Sur les pentes escarpées du septentrion s'étageaient des toits rouges et d'antiques pignons entre lesquels serpentaient des ruelles au pavé piqueté d'herbe. Fièvre des dieux, fanfare de trompettes célestes, fracas de cymbales immortelles, la cité baignait dans le mystère comme une fabuleuse montagne inviolée dans les nuages. Carter, le souffle court, debout contre la balustrade, sentait monter en lui l'émotion et le suspens d'un souvenir presque disparu. La douleur des choses perdues et l'irrépressible besoin de reconnaître un lieu autrefois puissant et redoutable.

Jadis, la cité avait eu pour lui une importance capitale. Il le savait, sans pouvoir dire en quel cycle du temps ni en quelle incarnation il l'avait connue, ni si c'était en rêve ou à l'état de veille. Elle évoquait en lui de vagues réminiscences d'une prime jeunesse. Lointaine et oubliée, où l'étonnement et le plaisir naissaient du mystère des jours, où l'aube et le crépuscule avançaient en prophètes, au son vibrant des luths et des chants. Mais chaque nuit, sur la haute terrasse de marbre avec ses urnes bizarres et

sa balustrade sculptée, il contemplait la silencieuse cité du couchant, magnifique et pleine d'une immanence surnaturelle. Il sentait alors peser sur lui la férule des dieux tyranniques des songes ; car il était incapable de quitter ce belvédère, de suivre les degrés marmoréens dans leur descente infinie jusqu'à ces rues fascinantes baignées de sorcellerie.

Quand pour la troisième fois il s'éveilla sans avoir pu descendre ces escaliers ni parcourir ces rues inanimées, il pria longuement et avec force les dieux cachés des songes qui planent capricieusement au-dessus des nuages de Kadath l'inconnue, dans le désert glacé où nul homme ne s'aventure. Mais les dieux ne lui répondirent point et ne lui montrèrent point d'indulgence. Ils ne lui donnèrent pas non plus de signe favorable quand il les pria en rêve, ni même quand il leur offrit un sacrifice par l'entremise des prêtres barbus Nasht et Kaman-Thah, dont le temple souterrain s'étend non loin des portes du monde éveillé et au sein duquel se dresse un pilier de feu. Il sembla même que ses prières eussent été mal reçues, car dès après la première d'entre elles il cessa de voir la prodigieuse cité. C'était comme si les trois aperçus qu'il en avait eus n'eussent été qu'accidents dus au hasard ou à la négligence, et contraires à quelque plan secret des dieux.

Carter étouffait du désir de suivre ces avenues scintillantes dans le couchant et ces mystérieuses ruelles qui montaient entre d'antiques toits de tuile. Il était incapable de les chasser de son esprit, qu'il fût endormi ou éveillé. Aussi résolut-il de se rendre là où aucun homme

n'était jamais allé et d'affronter dans les ténèbres les déserts glacés, jusqu'à Kadath l'inconnue, celle qui, voilée de nuages et couronnée d'étoiles inimaginables, renferme dans ses murs secrets et noyés de nuit le château d'onyx des Grands Anciens.

Dans un demi-sommeil, il descendit les soixante-dix marches qui mènent à Nasht et Kaman-Thah. Les prêtres secouèrent leur tête coiffée d'une tiare et jurèrent que ce serait la mort de son âme, car les Grands Anciens avaient déjà fait connaître leur désir : il ne leur était point agréable d'être harcelés de suppliques insistantes. Ils lui rappelèrent aussi que nul homme n'était jamais allé à Kadath ; mieux, nul homme n'avait jamais eu la moindre idée de la région de l'espace où elle se trouve, que ce fût dans les provinces oniriques qui ceinturent notre monde ou dans celles qui entourent quelque compagnon inconnu de Fomalhaut ou d'Aldébaran. Si Kadath résidait dans la nôtre, on pouvait concevoir d'y parvenir. Mais depuis le commencement du temps, seules trois âmes humaines avaient franchi les golfes noirs et impies qui nous séparent des autres provinces oniriques. Et de ces trois âmes, qui seules en étaient revenues, deux étaient réapparues frappées de démence. Ces voyages comportaient d'incalculables dangers ; sans compter l'ultime péril aux hurlements innommables qui réside en dehors de l'univers organisé, là où les rêves n'abordent pas, le dernier fléau amorphe du chaos le plus profond, qui éructe et blasphème au centre de l'infini : le sultan des démons, Azathoth l'illimité, dont aucune bouche n'ose prononcer le nom, et qui claque

avidement des mâchoires dans d’inconcevables salles où règnent les ténèbres, au-delà du temps, au milieu du battement étouffé de tambours et des plaintes monocordes de flûtes démoniaques. Sur ce rythme et ces sifflements exécrables, dansent, maladroits et absurdes, les gigantesques Dieux Ultimes, les Autres Dieux aveugles, muets et insensés, dont l’âme et le messager ne sont autres que Nyarlathotep, le chaos rampant.

Les prêtres Nasht et Kaman-Thah mirent Carter en garde contre tout cela dans la caverne de la flamme. Mais il persista à vouloir trouver les dieux de Kadath l’inconnue, dans le désert glacé, où qu’elle fût, et à obtenir d’eux la vision, l’anamnèse et la protection de la prodigieuse cité du couchant. Son voyage serait étrange et long, il le savait, et les Grands Anciens s’y opposeraient. Mais il avait l’habitude de la terre du rêve et comptait sur ses nombreux souvenirs et sur son expérience pour le soutenir. Aussi demanda-t-il aux prêtres de le bénir et, réfléchissant intensément à son périple, il descendit d’un pas rapide les sept cents marches qui conduisaient à la porte du Sommeil Profond, puis s’enfonça dans le Bois Enchanté.

Dans les allées couvertes de ce bois tourmenté, où les chênes prodigieusement rabougris projettent des frondaisons tâtonnantes et luisent de la phosphorescence d’étranges champignons, là vivent les Zoogs furtifs et discrets, qui savent bien des secrets obscurs du monde du rêve et certains du monde de l’éveil. Car la forêt touche aux régions des hommes en deux endroits dont il serait cependant néfaste de préciser l’emplacement. Des

rumeurs courent, des événements et des disparitions se produisent parmi les hommes là où les Zoogs ont accès à leur terre, et il faut se réjouir de leur incapacité à s'éloigner du monde du rêve. Mais à la frange du monde onirique, ils se déplacent librement, sans bruit, petits, bruns et invisibles, et rapportent des récits piquants qui les aident à passer le temps autour des âtres, au cœur de leur forêt bien-aimée. La plupart vivent dans des terriers, mais certains habitent les troncs des grands arbres ; et s'ils se nourrissent surtout de champignons, on murmure qu'ils ont aussi un petit penchant pour la chair, qu'elle soit physique ou spirituelle, car assurément bien des dormeurs ont pénétré dans ce bois et n'en sont jamais revenus. Mais Carter ne s'en inquiétait point, car c'était un rêveur expérimenté ; il avait appris le langage des Zoogs et signé avec eux bien des traités. C'est grâce à eux qu'il avait découvert la splendide cité de Céléphaïs en Ooth-Nargai, au-delà des monts tanariens, où règne la moitié de l'année le grand roi Kuranès, qu'il avait connu dans la vie terrestre sous un autre nom. Kuranès était le seul homme dont l'âme avait franchi les golfes stellaires et en était revenue exempte de folie.

Carter suivait donc les basses allées phosphorescentes, entre les troncs titanesques. Il émettait des sons légers à l'imitation des Zoogs et tendait l'oreille de temps en temps dans l'espoir d'entendre leurs réponses. Il se souvenait qu'il existait un village de ces créatures au cœur du bois, là où un cercle de grandes pierres moussues disposées dans une ancienne clairière évoque la mémoire d'habitants

plus vieux et plus terrifiants encore, et c'est vers ce lieu qu'il se hâtait. Il se guidait à la lueur des monstrueux champignons, qui semblent toujours plus volumineux à mesure que l'on approche du redoutable cercle où jadis les êtres antiques tenaient leurs danses et offraient leurs sacrifices. Enfin, la lumière accrue des champignons révéla une énorme et sinistre masse gris-vert qui s'élevait au travers de la canopée et se perdait dans le ciel. C'était le premier monolithe du vaste anneau de pierres. Alors Carter sut qu'il était proche du village zoog, et, imitant de nouveau leurs voix, il attendit. La sensation que de nombreux regards l'examinaient récompensa bientôt sa patience. C'étaient bien les Zoogs, car on voit leurs yeux étranges bien avant de discerner leurs petites silhouettes noires et fuyantes.

Enfin, ils sortirent en masse de leurs terriers invisibles et de leurs arbres criblés de trous, jusqu'à remplir de leur grouillement toute la zone plongée dans la pénombre. Certains, indisciplinés, frôlèrent Carter. C'était très désagréable. L'un d'eux alla même jusqu'à lui pincer l'oreille de sa patte répugnante. Mais les anciens réprimèrent bientôt ces esprits désordonnés. Le Conseil des Sages, reconnaissant le visiteur, lui offrit une gourde de sève fermentée tirée d'un arbre hanté et différent de tous les autres, car né d'une graine qu'un habitant de la lune avait laissé tomber. Quand Carter eut bu la sève avec toute la cérémonie voulue, c'est un bien étrange colloque qui s'engagea. Les Zoogs ne savaient hélas pas où se dresse le pic de Kadath, et ils ignoraient également si le

désert glacé s’étend dans notre monde du rêve ou dans un autre. Il courait des rumeurs sur les Grands Anciens, venant de tous les points cardinaux. Tout ce que l’on pouvait en dire, c’est que l’on avait plus de chances de les voir sur les hauts sommets des montagnes que dans les vallées ; car c’est sur ces pics qu’ils dansent pour se souvenir, quand la lune est haute dans le ciel et les nuages bas sur la terre.

Enfin, un très vieux Zoog se rappela un détail ignoré des autres. Il déclara qu’à Ulthar, de l’autre côté du fleuve Skai, se trouvait le dernier exemplaire des Manuscrits Pnakotiques : dans un passé si lointain qu’il défiait l’imagination, en des royaumes boréaux oubliés de tous, des hommes éveillés avaient rédigé ces écrits, qu’on avait ensuite emportés dans la terre des rêves quand les Gnophekhs, cannibales hirsutes, s’étaient emparés d’Olathoë aux nombreux temples et avaient tué tous les héros du pays de Lomar. Ces manuscrits, disait le vieillard, parlaient longuement des dieux. D’autre part, il existait à Ulthar des hommes qui avaient vu les signes des dieux, et même un vieux prêtre qui avait gravi une immense montagne dans l’espoir de les voir danser au clair de lune. Il avait échoué, mais son compagnon y était parvenu avant de connaître une mort indicible.

Randolph Carter remercia donc les Zoogs, qui répondirent par des bruissements amicaux et lui donnèrent une gourde de vin d’arbre de lune à emporter. Puis il s’engagea dans le bois phosphorescent en direction de la lisière où la Skai impétueuse dévale les pentes du Lérion et où les cités d’Hatheg, de Nir et d’Ulthar ponctuent la

plaine. Plusieurs Zoogs le suivirent, curieux de savoir ce qui lui arriverait et pour en faire le récit à leur peuple. La forêt de grands chênes s'épaississait à mesure que Carter s'éloignait du village, et il chercha du regard un endroit où ils s'espaçaient un peu. Ils se dressaient là, morts ou mourants, au milieu des champignons anormalement denses, de l'humus décomposé et des branches moisies de leurs frères tombés. Alors il fit un brusque écart : en effet, en ce lieu précis, une énorme plaque de pierre repose sur le sol de la forêt. Ceux qui ont eu l'audace de s'en approcher disent qu'elle porte un anneau de fer de trois pieds de diamètre. Se rappelant l'antique cercle de pierres moussues et l'usage qui en était peut-être fait, les Zoogs répugnaient à s'arrêter près de cette vaste plaque avec son monstrueux anneau. Car ils savaient bien que tout ce qui est oublié n'est pas forcément mort, et ils n'avaient aucune envie de voir la pierre se soulever lentement, comme par sa propre volonté.

Carter fit donc un détour et entendit derrière lui le bruissement effrayé des Zoogs les moins courageux. Il savait qu'ils allaient le suivre et ne s'inquiéta donc pas de leur présence ; l'on finit par s'accoutumer aux bizarreries de ces créatures indiscrètes. Quand il émergea de la forêt, tout baignait dans la pénombre. Mais la luminosité croissante lui révéla qu'il s'agissait de cette pénombre qui précède l'aube. Sur les plaines fertiles qui ondulent jusqu'à la Skai, il vit monter la fumée des cheminées des maisons. Partout c'étaient les haies, les champs labourés et les toits de chaume d'une terre paisible. Une fois, il fit halte près du

puits d'une ferme pour se désaltérer, et tous les chiens se mirent à pousser des aboiements terrifiés en sentant les Zoogs discrets qui rampaient dans l'herbe derrière lui. Dans une autre maison où il avait aperçu des gens, il demanda ce qu'on savait des dieux et s'ils dansaient souvent sur le Lérion. Mais le fermier et sa femme se contentèrent de faire le Signe des Anciens et de lui indiquer la route de Nir et d'Ulthar.

À midi, il arriva dans la grand-rue de Nir, qu'il avait déjà vue une fois et qui marquait l'extrême limite de ses précédents voyages dans cette direction. Peu après, il parvint au grand pont de pierre qui enjambe la Skai. Lors de sa construction, mille trois cents ans plus tôt, les maçons avaient emmuré un homme vivant dans son tablier central, en guise de sacrifice. Une fois de l'autre côté, la présence de chats innombrables (qui se hérissaient en sentant les Zoogs) annonça la proximité d'Ulthar ; car en Ulthar, selon une loi ancienne et respectée, nul n'a le droit de tuer un chat. Les faubourgs d'Ulthar étaient très plaisants, avec leurs petites maisons environnées de verdure et leurs fermes aux clôtures pimpantes. Et plus plaisante encore, plus pittoresque, était la ville elle-même, avec ses vieux toits pointus, ses étages en surplomb, son foisonnement de cheminées et ses ruelles pentues dont on peut voir l'ancien pavé quand les chats élégants s'écartent suffisamment. Grâce aux Zoogs à demi visibles qui dispersaient quelque peu les félins, Carter put se rendre directement au modeste Temple des Anciens où, disait-on, se trouvaient les prêtres et les archives. Une fois à

l'intérieur de la vénérable tour aux pierres mangées de lierre qui couronne la plus haute colline d'Ulthar, il se mit en quête du patriarche Atal ; l'homme qui avait fait l'ascension du pic interdit d'Hatheg-Kla, au milieu du désert de roc, et en était redescendu vivant.

Atal était assis sur une estrade d'ivoire dans une chapelle festonnée du sommet du temple. Il avait bien trois cents ans d'âge, mais son esprit et sa mémoire n'avaient rien perdu de leur acuité. Carter apprit de lui bien des choses sur les dieux, mais surtout qu'ils ne sont en fait que les dieux de la Terre, qui gouvernent d'une main faible notre propre province du rêve, sans disposer de pouvoir ni de résidence nulle part ailleurs. Ils peuvent, dit Atal, prêter l'oreille à la prière d'un homme s'ils sont de bonne humeur ; mais il ne faut pas envisager de monter jusqu'à leur forteresse d'onyx, au-dessus de Kadath, dans l'immensité glacée. Il était heureux que nul homme ne sût où se dresse Kadath, car monter jusqu'à elle était très dangereux. Ainsi, le compagnon d'Atal, Barzai le Sage, avait été aspiré, hurlant, dans le ciel, simplement pour avoir escaladé le pic pourtant connu d'Hatheg-Kla. Avec Kadath l'inexplorée, si jamais on la trouvait, ce serait bien pire ; car si les dieux de la Terre peuvent parfois se voir surpassés par un mortel avisé, ils sont néanmoins sous la protection des Autres Dieux du Dehors. À deux reprises au moins au cours de l'histoire du monde, les Autres Dieux ont apposé leur sceau sur le granite originel de la Terre ; une fois aux temps antédiluviens, comme on a pu le discerner d'après un dessin des Manuscrits Pnakotiques, dans des

passages trop anciens pour être déchiffrés, et une fois sur l'Hatheg-Kla, quand Barzai le Sage tenta de voir les dieux de la Terre en train de danser sous la lune. Aussi, conclut Atal, vaudrait-il beaucoup mieux laisser tous les dieux tranquilles, sauf à leur adresser des prières pleines de déférence.

Déçu des conseils peu encourageants d'Atal et du maigre secours qu'il savait trouver dans les Manuscrits Pnakotiques et les Sept Livres Occultes de Hsan, Carter ne perdit cependant pas tout espoir. Il commença par interroger le vieux prêtre sur la prodigieuse cité du couchant qu'il avait vue du bout de la terrasse. Il voulait la découvrir sans l'aide des dieux. Mais Atal ne put rien lui en dire. Sans doute, suggéra le vieillard, la cité appartenait-elle au monde onirique de Carter et non au pays des visions que beaucoup connaissent. Il était également concevable qu'elle fût sur une autre planète, auquel cas les dieux de la Terre ne pourraient le guider, même s'ils le désiraient. Mais telle n'était sûrement pas leur volonté, car l'arrêt des rêves indiquait clairement que les Grands Anciens souhaitaient garder la cité cachée à ses yeux.

Carter usa alors d'un stratagème inique : il fit boire à son hôte innocent du vin de lune que les Zoogs lui avaient donné, au point que le vieillard se mit à parler à tort et à travers. Toute réserve disparue, le malheureux Atal dévoila des secrets interdits, révélant, aux dires des voyageurs, l'existence d'un immense portrait sculpté dans le roc même du mont Ngranek, sur l'île d'Oriab, dans la mer du Septentrion. Les dieux de la Terre l'auraient peut-être

gravé à leur propre ressemblance à l'époque où ils dansaient au clair de lune sur cette montagne. Entre deux hoquets, il ajouta que les traits étranges de cette image sont uniques et constituent les signes certains de l'authentique race divine.

C'est alors que Carter vit l'utilité de tous ces renseignements pour sa recherche des dieux. L'on sait que les plus jeunes des Grands Anciens aiment à se déguiser pour épouser les filles des hommes, si bien qu'à la lisière du désert glacé où s'étend Kadath les paysans doivent tous être peu ou prou de leur sang. Il suffit alors, pour trouver ce désert, d'aller voir le visage sculpté sur le Ngranek, d'en noter les traits avec le plus grand soin, puis de rechercher ces mêmes traits parmi les hommes. Le lieu où ils seront le plus évidents et le plus marqués sera le plus proche de la résidence des dieux ; et le désert de pierre qui en cet endroit s'étendra derrière les villages ne pourra être que celui où se dresse Kadath.

En ces régions, le chercheur apprendrait peut-être bien des détails sur les Grands Anciens et les hommes nés de leur sang auraient peut-être hérité d'eux quelques précieux souvenirs. Sans forcément avoir conscience de leur ascendance – il déplaît tant aux dieux d'être connus des hommes que nul n'a jamais vraiment vu leurs visages – , il leur viendrait peut-être, pourtant, d'étranges pensées, incompréhensibles à leurs semblables ; ils chanteraient des lieux et des jardins lointains, si différents de ceux que l'on peut voir même au pays du rêve que le commun des mortels traiterait ces gens de fous. De tout cela, on pourrait

peut-être extraire d'anciens secrets concernant Kadath, des indications sur la merveilleuse cité du couchant que les dieux gardent voilée. On pourrait même rêver de s'emparer d'un enfant aimé des dieux pour en faire un otage ; voire de capturer quelque dieu vivant déguisé parmi les hommes et marié à une jeune et séduisante paysanne !

Hélas, Atal ignorait comment trouver le mont Ngranek qui s'élève sur l'île d'Oriab. Il conseilla à Carter de suivre la Skai qui chante sous les ponts, jusqu'à la mer du Septentrion où nul citoyen d'Ulthar n'est jamais allé, mais où les marchands se rendent par bateau ou en longues caravanes de mules et de charrettes à deux roues. Là s'étend Dylath-Leen, une vaste cité de sinistre réputation en Ulthar, à cause des trirèmes noires qui y rapportent des rubis provenant d'une côte dont le nom n'est jamais clairement prononcé. Les marchands qui descendent de ces galères pour traiter avec les orfèvres sont humains, ou presque, mais on n'aperçoit jamais leurs rameurs ; et en Ulthar, on ne juge pas sain de faire commerce avec des navires noirs venus de lieux inconnus et dont les rameurs restent invisibles.

À la fin de ses révélations, Atal était dans un état de somnolence avancée, et Carter l'étendit avec douceur sur un divan d'ébène marquetée, puis arrangea sa longue barbe sur sa poitrine. Comme il s'éloignait, il remarqua qu'il n'entendait plus de bruissements étouffés derrière lui, et il se demanda pourquoi les Zoogs avaient ainsi relâché leur poursuite. À ce moment, il remarqua que les chats d'Ulthar, le poil luisant de santé et l'air suffisant, se

léchaient les babines avec une délectation inhabituelle. Il se rappela soudain les feulements et les miaulements indistincts qui étaient montés des étages inférieurs du temple pendant qu'il était absorbé dans la conversation avec le vieux prêtre. Il lui revint également en mémoire le regard plein d'appétit qu'un jeune Zoog impudent avait jeté sur un chaton noir qui passait dans une rue pavée. Carter n'aimait rien de plus au monde que les chatons noirs ; il se baissa, d'une main affectueuse caressa le pelage des chats d'Ulthar qui se pourléchaient, et ne se désola point que l'escorte des Zoogs trop curieux s'arrêtât là.

Le soleil se couchait et Carter fit halte dans une vieille auberge, le long d'une ruelle en pente qui dominait la ville basse. Du balcon de sa chambre, le regard perdu dans une mer de toits rouges, il se fit la réflexion qu'un homme pourrait aisément passer l'éternité en Ulthar, s'il n'y avait le souvenir d'une cité du couchant plus vaste encore qui le conduisait toujours vers de nouveaux périls inconnus. Puis le crépuscule tomba. Les murs roses prirent une teinte violette, et une à une de petites lumières jaunes apparurent à travers le treillage des fenêtres. Les carillons sonnèrent à toute volée dans la tour du temple, et la première étoile se mit à scintiller au-dessus des prairies, de l'autre côté de la Skai. Avec la nuit, un chant s'éleva, et Carter hocha la tête en entendant, derrière les balcons aux fins treillis et les cours en mosaïque d'Ulthar l'ingénue les luthistes louer les anciens jours. On aurait pu trouver de la douceur dans la voix des innombrables chats de la cite, si, alourdis par un étrange festin, ils n'étaient restés silencieux. Certains

s'éloignèrent furtivement dans des royaumes surnaturels connus d'eux seuls. Ceux dont les villageois disent qu'ils se trouvent sur la face cachée de la lune et que les félins atteignent en bondissant des toits des plus hautes maisons. Mais un chaton noir, montant l'escalier de l'auberge, sauta sur les genoux de Carter où il se mit à ronronner et à jouer ; puis il se roula en boule à ses pieds quand Randolph s'étendit enfin sur le petit canapé aux coussins bourrés de somnifères.

Au matin, Carter se joignit à une caravane de marchands qui se rendait à Dylath-Leen pour y vendre la laine filée et les choux des fermes d'Ulthar. Six jours durant, ils suivirent, au son des clochettes, la route égale qui longe la Skai. Ils s'arrêtèrent certains soirs dans l'auberge de quelque pittoresque village de pêcheurs, campèrent d'autres fois à la belle étoile, tandis que des bribes de chansons de bateliers montaient du fleuve placide. Le pays était magnifique, avec ses haies et ses bosquets verdoyants, ses curieuses maisonnettes au toit pointu et ses moulins à vent.

Le septième jour, un brouillard de fumée monta de l'horizon. Puis apparurent les tours noires de la cité de Dylath-Leen, qui est presque entièrement construite de basalte. Avec ses fines tours anguleuses, Dylath-Leen rappelle de loin la Chaussée des Géants. Ses rues sont noires et inquiétantes. Les nombreuses tavernes à matelots qui bordent les innombrables quais sont lugubres, et toute la ville grouille d'étranges marins venus de tous les pays de la terre et d'autres encore qui, dit-on, ne seraient

pas de notre monde. Carter interrogea les citoyens aux robes bizarres au sujet du pic de Ngranek qui se dresse sur l'île d'Oriab. Il découvrit qu'ils le connaissaient bien. Des navires venaient de Baharna, un port de cette île – l'un d'eux devait y retourner moins d'un mois plus tard — , et Ngranek ne se trouvait qu'à deux jours de cabotage de là. Mais rares étaient ceux qui avaient vu le portrait du dieu gravé dans la pierre, parce qu'il est situé sur une face très difficilement accessible de la montagne, qui ne surplombe que des rochers déchiquetés et une sinistre vallée de lave. Un jour, les dieux, furieux contre les hommes qui vivaient de ce côté, avaient averti les Autres Dieux que l'on tentait l'escalade de leur pic.

Carter eut du mal à obtenir ces renseignements des marchands et des matelots dans les tavernes de Dylath-Leen, car ils préféraient généralement parler des galères noires à voix très basse. L'une d'elles devait justement arriver une semaine plus tard, chargée de rubis amassés sur un rivage inconnu, et les habitants de la cité redoutaient de la voir accoster chez eux. Les hommes qui en descendaient avaient une bouche énorme et les deux pointes que formaient leurs turbans au-dessus de leur tête étaient jugées particulièrement inquiétantes ; leurs chaussures étaient les plus courtes et les plus étranges qu'on eût pu voir dans les Six Royaumes. Mais pire que tout était la question des rameurs invisibles : ces trois bancs d'avirons ramaient trop vigoureusement et avec trop de précision pour que ce fût naturel. Il était anormal qu'un navire demeurât des semaines au port pendant que les

marchands commerçaient, sans qu'on vît trace de son équipage. C'était également injuste pour les taverniers de Dylath-Leen, de même que pour les épiciers et les bouchers, car on ne voyait jamais monter à bord la moindre provision. Les marchands n'embarquaient que de l'or et de solides esclaves noirs achetés à Parg, de l'autre côté du fleuve. C'était tout ce qu'ils prenaient, ces marchands aux traits repoussants, eux et leurs rameurs invisibles. Jamais rien chez les bouchers ni les épiciers ; non, seulement de l'or, et les corpulents hommes noirs de Parg, qu'ils achetaient au poids. Les odeurs qui s'échappaient de ces trirèmes et que le vent du sud poussait sur la ville étaient indescriptibles. Ce n'est qu'en bourrant leurs pipes de thag très fort que les habitués des vieilles tavernes parvenaient à supporter ces effluves. Dylath-Leen n'aurait jamais toléré la présence des galères noires si la ville avait pu se procurer les rubis ailleurs ; mais on ne connaissait aucune mine dans tout le pays onirique de la Terre qui en produisît de semblables.

C'était sur de tels sujets que cancanait la population cosmopolite de Dylath-Leen, cependant que Carter attendait patiemment le navire en provenance de Baharna ; celui qui l'emporterait peut-être jusqu'à l'île où se dresse, nu et altier, le Ngranek à l'image sculptée. Entre-temps, il ne se fit pas faute de recueillir, dans les repaires des voyageurs venus du lointain, tous les récits qu'ils pourraient connaître à propos de Kadath, du désert glacé ou d'une merveilleuse cité aux murs de marbre et aux fontaines d'argent qu'on aperçoit du haut d'une terrasse, dans le

soleil couchant. Hélas, il n'apprit rien. Une fois pourtant, il crut apercevoir une étrange lueur d'intelligence dans l'œil d'un vieux marchand aux yeux bridés quand il mentionna l'immensité glacée. Cet homme avait la réputation de commercer dans les horribles villages de pierre du plateau de Leng, dont aucune personne normale n'approche et dont les feux maléfiques sont, de nuit, visibles de très loin. On disait même qu'il avait traité avec le grand-prêtre, celui qu'on ne doit pas décrire, qui porte un masque de soie jaune et vit seul dans un monastère préhistorique. Qu'un tel homme eût pu traficoter avec le genre d'êtres qui résident sans doute dans le désert glacé, voilà qui était sûr. Mais Carter comprit bientôt qu'il ne servait à rien de l'interroger.

Un jour enfin, la trirème noire entra dans le port, passant, silencieuse, étrangère à ce monde, devant le môle de basalte et le grand phare. Elle était accompagnée d'une bizarre puanteur que le vent du sud poussait sur la cité. L'inquiétude souffla alors sur les tavernes du front de mer. Quelque temps après, les marchands au teint sombre, à la bouche trop large, au turban cornu et aux pieds trop courts, descendirent à terre d'un pas à la fois lourd et furtif et se dirigèrent vers les échoppes des joailliers. Carter les observa minutieusement et son dégoût ne fit que croître après examen. Quand il les vit acheminer les corpulents hommes noirs de Parg, grognants et suants, jusque dans leur singulière galère, il se demanda dans quels pays – si ces pays existaient – ces créatures pathétiques étaient destinées à servir.

Le troisième soir après l'arrivée de la galère, un des

marchands lui adressa la parole avec un horrible sourire, en lui laissant entendre que dans les tavernes il avait entendu parler de sa quête. Il possédait, disait-il, un savoir trop secret pour être divulgué ; et bien que le son de sa voix fût haïssable, Carter estima que ce voyageur qui venait de si loin devait avoir des connaissances qu'il valait mieux ne pas négliger. Il l'invita dans une chambre qu'il ferma à clé et, pour lui délier la langue, lui offrit ce qui restait de vin de lune. L'étrange marchand but beaucoup mais continua ses minauderies comme si de rien n'était, avant de sortir à son tour une curieuse bouteille de vin. Carter s'aperçut qu'elle était taillée dans un rubis massif sculpté de motifs si fabuleux qu'ils dépassaient l'entendement humain. Le marchand lui offrit de son vin, et bien que Carter n'en prît qu'une minuscule gorgée, il n'en sentit pas moins tout le vertige et la fièvre de jungles inconcevables. Le sourire de son invité n'avait cessé de s'élargir, et comme Carter s'enfonçait dans l'inconscience, il eut le temps de voir l'odieux faciès noir convulsé par un rire maléfique et quelque chose d'indescriptible apparaître à l'endroit où cette hilarité épileptique avait dérangé l'une des bosses frontales du turban orange.

Carter reprit ses esprits au milieu d'odeurs abominables, sous un dais en forme de tente dressé sur le pont d'un navire. Au loin, les merveilleuses côtes de la mer du Septentrion défilaient avec une rapidité anormale. Il n'était pas enchaîné, mais trois des marchands à la peau sombre se tenaient non loin de lui, un sourire sardonique sur les lèvres. La vue des bosses de leurs turbans fit

défaillir Randolph presque autant que la puanteur qui émanait des sinistres écoutilles. Il vit passer devant lui les cités et les terres glorieuses dont un rêveur de ses amis – gardien de phare dans l'ancienne Kingsport – lui avait souvent parlé. Il reconnut les terrasses ornées de temples de Zak, séjour de rêves oubliés ; les flèches de l'ignoble Thalarion, cette démoniaque cité aux mille merveilles où règne le spectre Lathi ; les jardins ossuaires de Zura, terre des plaisirs inaccessibles. Il reconnut aussi les promontoires de cristal jumeaux qui se rejoignent dans le ciel en une arche resplendissante et qui gardent le port de Sona-Nyl, bienheureux pays de l'imaginaire.

Laissant derrière lui ces rivages magnifiques, le navire malodorant poursuivit sa course vive et morbide, propulsé par les étranges coups d'aviron des rameurs invisibles. Avant la fin du jour, Carter comprit que l'homme de barre ne pouvait avoir d'autre but que les Piliers de Basalte de l'Occident, ceux derrière lesquels les esprits simples disent que s'étend la splendide Cathurie. Mais les rêveurs avisés savent qu'il s'agit des portes d'une monstrueuse cataracte par laquelle les océans de la province onirique de la Terre s'épanchent dans un néant abyssal et foncent à travers les espaces déserts vers d'autres mondes, d'autres étoiles, mais aussi vers les vides effrayants situés hors de l'univers organisé ; là où Azatoth, le sultan des démons, claque avidement des mâchoires dans le chaos, au milieu des battements de tambour et des sifflements de flûte des Autres Dieux. Eux poursuivent leur danse infernale, aveugles, muets, ténébreux et décervelés, avec leur âme et

leur messager, Nyarlathotep.

Entre-temps, les trois marchands narquois ne voulurent rien dire de leurs intentions, bien que Carter sût parfaitement qu'ils devaient être de mèche avec ceux qui souhaitaient le dévoyer de sa quête. On sait, dans la Terre des rêves, que les Autres Dieux comptent de nombreux agents parmi les hommes ; et tous ces agents, humains ou un peu moins qu'humains, accomplissent avec zèle la volonté de ces créatures aveugles et dénuées d'esprit en échange de la faveur de Nyarlathotep, le chaos rampant qui est leur âme et leur messager hideux. Carter en déduisait que les marchands aux turbans bossus, ayant entendu parler de sa recherche audacieuse des Grands Anciens dans leur forteresse de Kadath, avaient décidé de l'enlever et de le remettre à Nyarlathotep, contre l'innommable récompense, quelle qu'elle fût, offerte pour cette prise. Quel était le pays d'origine de ces marchands ? Était-il dans notre univers connu ou bien dans les mystérieux espaces extérieurs ? Carter n'en avait pas la moindre idée. Pas plus qu'il ne savait en quel infernal lieu de rendez-vous ils rencontreraient le chaos rampant pour lui abandonner leur victime et réclamer leur rétribution. Il savait par contre que des êtres aussi proches de l'homme n'oseraient jamais s'approcher de l'ultime trône, celui qui baigne dans une nuit éternelle ; le trône d'Azatoth le démon, au cœur du vide informe.

Au coucher du soleil, les marchands se pourléchèrent les lèvres épaisses avec des mines affamées ; l'un d'eux descendit sous le pont et en ressortit avec une marmite et

un panier rempli d'assiettes qu'il avait prises dans quelque nauséabonde resserre secrète. Alors, tous s'installèrent les uns contre les autres sous l'auvent et dévorèrent la viande fumante qui passa à la ronde. Mais quand ils servirent Carter, celui-ci trouva son morceau d'une taille et d'une forme horribles ; il pâlit et, profitant de ce que personne ne le regardait, jeta le contenu de son assiette à la mer. De nouveau il songea aux rameurs invisibles et aux nourritures douteuses dont ils tiraient leur force par trop mécanique. Il faisait nuit quand la galère passa entre les Piliers de Basalte de l'Occident ; le bruit de la cataracte ultime s'enfla prodigieusement. Les embruns qu'elle soulevait obscurcissaient les étoiles ; le pont se couvrit d'humidité et la trirème roula dans les remous du bord du monde. Soudain, avec un étrange sifflement, le navire prit son élan et plongea. Saisi d'une teneur sans nom, Carter vit la terre se dérober tandis que le grand bateau s'élançait comme une comète silencieuse dans l'espace planétaire. Jamais jusque-là il n'avait eu connaissance des êtres qui rôdent, pataugent et cabriolent dans l'éther, qui adressent des sourires carnassiers aux rares voyageurs de passage, et parfois tâtent de leurs pattes gluantes les objets mobiles qui excitent leur curiosité. Ce sont les innommables larves des Autres Dieux ; elles sont aveugles et dénuées d'esprit, et comme eux possédées par des faims et des soifs singulières.

Mais la destination de l'ignoble galère n'était pas aussi lointaine que le craignait Carter. Il s'aperçut bientôt que l'homme de barre prenait un cap qui les menait droit vers la

lune. L'astre était un croissant dont la brillance augmentait à mesure que le navire s'approchait. Il révélait d'inquiétante façon ses cratères et ses pics étranges. La galère se dirigea vers le bord et il fut vite évident qu'elle filait vers la face secrète et mystérieuse qui reste toujours dissimulée à la terre, et qu'aucune personne totalement humaine n'a jamais contemplée, excepté peut-être Snireth-Ko. Vu de près, l'aspect de la lune troubla beaucoup Carter ; il n'apprécia ni la taille ni la forme des ruines qui apparaissaient çà et là. L'emplacement des temples morts des montagnes défendait de penser qu'ils eussent jamais glorifié des dieux de bon aloi, des dieux normaux ; et la symétrie des colonnes brisées semblait renfermer quelque sombre signification qui n'invitait pas à en chercher le sens. Quant à la constitution et aux proportions des anciens adorateurs, Carter s'interdit fermement toute hypothèse à ce sujet.

Quand le navire contourna le bord de la lune et passa au-dessus de ces terres inconnues de l'homme, certains signes de vie apparurent dans l'étonnant paysage. Carter aperçut alors de nombreuses maisons, basses, larges et rondes, au milieu de cultures de champignons grotesques. Il observa que ces habitations étaient dépourvues de fenêtres et que leur forme rappelait les igloos des Esquimaux. Puis il distingua les vagues huileuses d'une mer épaisse et comprit que le voyage allait de nouveau se faire sur l'eau – ou du moins sur un élément liquide. La trirème heurta la surface de ta mer avec un bruit étrange, et la curieuse élasticité avec laquelle les vagues l'accueillirent

plongea Carter dans la perplexité. Le navire filait à présent à grande allure. Il croisa une fois une autre galère de forme semblable et la salua ; mais ensuite plus rien d'autre n'apparut que cette mer bizarre et au-dessus un ciel noir et constellé quand bien même il était traversé par un soleil brûlant.

Bientôt s'élevèrent les collines déchiquetées d'une côte lépreuse. Carter distingua les tours grises et trapues d'une cité. Leur inclinaison, la façon dont elles étaient groupées, et leur absence totale de fenêtres, tout cela troubla fort le prisonnier. Il regretta amèrement la folie qui l'avait poussé à goûter le vin étrange du marchand au turban cornu. À mesure que la côte se rapprochait et que la puanteur de la cité augmentait, il vit sur les collines aux arêtes vives de nombreuses forêts. Certaines de leurs essences semblaient apparentées à l'arbre de lune dont la sève fermentée sert aux petits Zoogs bruns pour fabriquer leur singulier breuvage.

Carter distinguait à présent des silhouettes qui se déplaçaient sur les quais bruyants. Mieux il les voyait, plus elles lui paraissaient effrayantes et détestables. Il ne s'agissait pas d'hommes, ni même d'êtres quasi humains. Il s'agissait de grandes créatures protéiformes d'un blanc grisâtre, capables de se dilater ou de se contracter a volonté, et dont l'aspect le plus courant – bien qu'il changeât souvent – était celui d'une espèce de crapaud sans yeux, mais pourvu d'une curieuse masse vibrante de courts tentacules roses au bout d'un vague mufle. Ces êtres se dandinaient d'un air affairé sur les quais,

transportaient des balles, des harasses et des caisses avec une force surnaturelle. Ils bondissaient sur l'une ou l'autre galère ancrée au port et en redescendaient de même en tenant de longs avirons entre leurs pattes. De temps en temps, l'un d'eux apparaissait menant un troupeau d'esclaves au pas lourd ; c'étaient en vérité presque des hommes, avec de larges bouches, comme celles des marchands qui venaient commercer à Dylath-Leen. Néanmoins, sans turbans ni chaussures ni vêtements, ces êtres ne semblaient plus très humains. Certains – les plus gras, qu'une sorte de surveillant palpait pour juger de leurs qualités — étaient débarqués des navires et enfermés dans des caisses soigneusement clouées que des ouvriers poussaient jusque dans des entrepôts bas ou chargeaient sur de grosses voitures.

Un de ces véhicules fut attelé et démarra sous les yeux de Carter, qui ne put retenir un cri d'horreur étouffé devant l'être fabuleux qui le tirait. Et pourtant, que de monstruosités il avait déjà vues en ce lieu haïssable ! De temps à autre, une petite troupe d'esclaves vêtus et enturbannés comme les marchands à la peau sombre était embarquée à bord d'une galère, suivie d'un important équipage de crapauds protéiformes : les officiers, les navigateurs et les rameurs. Carter vit qu'on réservait aux créatures quasi humaines les besognes les plus banales, celles qui ne requéraient aucune force, telles que tenir le gouvernail, cuisiner, faire les courses, transporter des charges légères et traiter avec les habitants de la terre ou d'autres planètes. Et certes ces créatures devaient être

pratiques sur terre ; car en vérité, une fois habillées, soigneusement chaussées et enturbannées, elles ressemblaient fort aux hommes et pouvaient marchander dans les boutiques sans soulever la curiosité ni provoquer d'explications gênantes. Mais la plupart de ces êtres, à moins d'être maigres ou d'aspect maladif, étaient dévêtus, mis en caisses et emportés sur de lourdes voitures tractées par des créatures fabuleuses. De temps en temps, on déchargeait d'autres êtres des navires avant de les enfermer dans des caisses ; certains étaient très semblables aux semi-humains, d'autres en différaient sensiblement, et d'autres enfin ne leur ressemblaient en rien. Carter se demanda s'il n'y avait pas parmi eux de ces malheureux et corpulents hommes noirs de Parg, qu'on emportait dans des caisses sur les camions à destination de l'intérieur des terres.

Quand enfin la trirème accosta le long d'un quai huileux fait d'une roche spongieuse, une horde de crapauds sortit des écoutilles en se tortillant. Deux d'entre eux se saisirent de Carter et le traînèrent à terre. L'odeur et l'aspect de cette cité défient toute description, et Carter n'en retint que des images erratiques de rues carrelées, d'entrées noires et d'insondables précipices de murs gris et dépourvus de fenêtres. Pour finir, on lui fit franchir une porte basse, puis gravir un escalier interminable dans une obscurité totale. Lumière ou ténèbres, cela importait apparemment peu à ces espèces de crapauds. L'odeur était intolérable, et quand Carter fut enfermé seul dans une pièce, il eut à peine la force d'en faire le tour pour s'assurer de sa forme

et de ses dimensions. Elle était circulaire, avec un diamètre d'environ vingt pieds.

De ce moment, le temps cessa d'exister. On lui apportait de la nourriture à intervalles réguliers, mais Carter refusait d'y toucher. Il ignorait quel sort l'attendait ; mais il avait le pressentiment qu'on le gardait pour la venue de l'âme épouvantable, du messager des Autres Dieux de l'infini, Nyarlathotep, le chaos rampant. Enfin, après un nombre incalculable d'heures ou de jours, la grande porte de pierre s'ouvrit à nouveau, et on poussa Carter dans l'escalier. De là, il sortit dans les rues de la terrifiante cité que baignait une lumière rougeâtre. Il faisait nuit sur la lune, et des esclaves porteurs de torches étaient postés dans toute la ville.

Sur une place, une procession était formée, composée de dix créatures-crapauds en colonne, et de vingt-quatre porteurs de torches quasi humains de part et d'autre en files de onze, plus un esclave devant et un derrière. On plaça Carter au milieu de la colonne centrale ; cinq êtres à forme de crapaud le précédaient, cinq le suivaient, et il était flanqué de deux porteurs de torches quasi humains. Certaines des créatures-crapauds sortirent des flûtes d'ivoire ignoblement décorées dont elles se mirent à tirer d'horribles sons. C'est sur cette musique démoniaque que la colonne, quittant les rues carrelées, s'enfonça dans les plaines ténébreuses aux champignons obscènes, avant de gravir une colline basse et peu escarpée qui se dressait derrière la cité. Carter ne doutait pas que sur quelque pente effrayante, quelque plateau maudit, le chaos rampant

l'attendît ; et il pria pour que ce suspens cessât bientôt. Les piaulements des flûtes impies étaient abominables et Carter aurait donné des mondes entiers pour entendre ne fût-ce qu'un son à peu près normal ; mais ces créatures à forme de crapaud n'avaient pas de voix et les esclaves ne parlaient pas.

Soudain, traversant les ténèbres piquetées d'étoiles, un son familier retentit. Il descendit en roulant des collines élevées et, repris par les pics déchiquetés alentour, il se répercuta et enfla en un chœur pandémoniaque. C'était le cri du chat à minuit. Carter comprit enfin que les vieux villageois ne se trompaient pas quand ils essayaient à mi-voix de deviner où se situaient les royaumes mystérieux connus des seuls félins, et dans lesquels les aînés des chats se rendent, la nuit, discrètement en bondissant des toits les plus hauts. En vérité, c'est sur la face sombre de la lune qu'ils vont pour cabrioler sur les collines et converser avec d'antiques ombres ; et voici qu'au milieu de cette colonne de créatures fétides Carter entendait leur cri amical et familier. Dans son esprit, jaillirent alors les images des toits pentus, des âtres chaleureux et des petites fenêtres éclairées de chez lui.

Randolph Carter maîtrisait assez bien le langage des chats et, en ce lieu lointain et terrifiant, il poussa le cri qui convenait. Mais ce n'était pas nécessaire, car à l'instant où il ouvrait la bouche il entendit le chœur s'enfler en se rapprochant. Des ombres passaient vivement devant les étoiles et de petites silhouettes gracieuses bondissaient de colline en colline en légions grandissantes. L'appel du

clan avait été lancé et avant même que l'immonde procession eût le temps de s'effrayer, une épaisse nuée de fourrure et une phalange de griffes meurtrières s'abattit sur elle, tel un raz-de-marée poussé par la tempête. Les flûtes se turent et des hurlements s'élevèrent dans la nuit. Les quasi-humains à l'agonie criaient ; les chats feulaient, miaulaient, grondaient. Mais les créatures à forme de crapaud n'émirent aucun son, tandis que leurs blessures mortelles répandaient sur la terre poreuse, au milieu des champignons obscènes, leur malodorant ichor verdâtre.

Spectacle prodigieux à la lumière des dernières torches ! Jamais Carter n'avait vu autant de chats rassemblés. Noirs, gris, blancs, roux, tigrés, chinés, persans, manx, tibétains, angoras et abyssins, tous étaient là, pris dans la fureur du combat ; au-dessus d'eux planait un peu de la sainteté profonde et inviolée qui faisait la grandeur de leur déesse dans les temples de Bubastis. Ils bondissaient par sept à la gorge d'un quasi-humain ou aux tentacules roses d'un mufle de crapaud qu'ils faisaient s'abattre violemment sur la plaine fongueuse. Alors, une armée de leurs compagnons fondait sur lui et l'éventrait à coups de griffes et de crocs avec la frénésie de combattants saisis d'une ivresse divine. Carter avait récupéré la torche d'un esclave qui était tombé, mais il fut bientôt renversé par le mascaret de ses loyaux défenseurs. Alors il resta étendu dans le noir absolu, prêtant l'oreille aux bruits du combat et aux clameurs des vainqueurs. Il sentait courir sur lui les pattes légères de ses amis qui se précipitaient çà et là dans la mêlée.

Pour finir, la teneur et l'épuisement lui fermèrent les yeux ; et quand il les rouvrit, ce fut sur un étrange spectacle. Le vaste disque brillant de la terre s'était levé, treize fois plus grand que la lune telle que nous la voyons. Il déversait sur le paysage lunaire les flots d'une lumière surnaturelle ; et sur toute l'étendue du plateau sauvage et des crêtes déchiquetées apparaissait une mer infinie de chats assis en rangs ordonnés. Ils étaient disposés en cercles concentriques, et deux ou trois chefs sortis des rangs léchaient le visage de Carter en ronronnant. Rares étaient les traces des esclaves morts et des êtres à forme de crapaud ; Carter crut cependant apercevoir un os un peu plus loin, dans l'espace qui se trouvait entre les guerriers et lui.

Alors il s'entretint avec les chefs dans le doux langage des chats, et apprit que sa vieille amitié avec l'espèce était bien connue et qu'on en parlait souvent dans leurs lieux de réunion. Il n'était pas passé inaperçu en Ulthar quand il avait traversé la ville, et les vieux chats au poil luisant de santé n'avaient pas oublié sa façon de les caresser après qu'ils se furent occupés des Zoogs affamés qui avaient lancé des regards horribles à un petit chaton noir. Ils se rappelaient aussi l'aimable accueil qu'il avait réservé au tout petit chaton qui était venu le voir à l'auberge, et la soucoupe de crème épaisse qu'il lui avait donnée le matin de son départ. Le grand-père de ce chaton était le chef de l'armée aujourd'hui assemblée ; il avait vu la démoniaque procession du haut d'une lointaine colline et reconnu dans le prisonnier l'ami inconditionnel de son peuple sur terre et

dans la province du rêve.

Un miaulement retentit en haut d'un pic éloigné, et le vieux chef interrompit brusquement sa conversation. Le cri venait d'une des sentinelles installées au sommet des montagnes pour guetter le seul ennemi que craignent les chats de la Terre leurs cousins de Saturne, très grands et très étranges, qui, pour une raison inconnue, n'ont pas oublié les charmes de la face sombre de notre lune. Ils sont liés par traité aux maléfiques créatures-crapauds, et sont tristement célèbres pour leur hostilité envers nos chats terriens ; si bien qu'en l'occurrence une rencontre avec eux aurait pu être une affaire assez grave.

Après une brève discussion entre généraux, les chats s'organisèrent en une formation plus compacte autour de Carter afin de le protéger. Puis ils se préparèrent à effectuer le grand bond dans l'espace qui les ramènerait sur les toits de notre terre et de sa province du rêve. Un vieux maréchal conseilla à Carter de se laisser transporter passivement par les rangs serrés des sauteurs à fourrure, et lui expliqua comment bondir lui-même puis atterrir gracieusement avec eux. Il lui proposa aussi de le déposer dans le lieu de son choix, et Carter se décida pour la cité de Dylath-Leen, d'où avait appareillé la trirème noire. De là, il comptait faire voile vers Oriab et le pic sculpté du Ngranek. Par la même occasion, il mettrait en garde les gens de la ville contre tout trafic ultérieur avec des galères noires, Si du moins il était possible de rompre ce commerce avec tact et diplomatie. Alors, sur un signe convenu, tous les chats bondirent élégamment avec leur

ami au milieu d'eux, cependant qu'au fond d'une obscure caverne, au cœur d'un sommet impie des montagnes de la lune, Nyarlathotep, le chaos rampant, attendait en vain.

Le bond que firent les chats à travers l'espace fut très rapide ; cette fois, entièrement entouré de ses compagnons, Carter ne vit pas les grandes masses informes et noires qui rôdent, cabriolent et se vautrent dans l'abîme. Avant d'avoir tout à fait compris ce qui se passait, il se retrouva dans sa chambre de l'auberge de Dylath-Leen, tandis que ses amis félins s'éclipsaient discrètement par la fenêtre, en un vaste flot. Le vieux chef venu d'Ulthar fut le dernier à sortir ; et comme Carter lui serrait la patte, il lui révéla qu'il pourrait rentrer chez lui au chant du coq. À l'aube, Carter descendit donc de sa chambre et apprit qu'une semaine s'était écoulée depuis son enlèvement. Il restait encore presque une quinzaine avant que n'arrive le navire pour Oriab, et Carter mit ce temps à profit pour dénoncer les galères noires et les coutumes infâmes de leurs occupants. La plupart des citoyens le crurent ; mais les joailliers tenaient tant aux grands rubis qu'aucun d'entre eux ne s'engagea fermement à cesser tout négoce avec les marchands aux larges bouches. Si quelque malheur s'abattait sur Dylath-Leen à cause de ce trafic, Carter n'en serait pas coupable.

Environ une semaine plus tard, le navire tant attendu jeta l'ancre entre le môle noir et le grand phare, et Carter vit avec soulagement qu'il s'agissait d'un trois-mâts barque aux flancs peints et aux voiles latines jaunes. L'équipage avait belle allure et le capitaine était un homme grisonnant,

vêtu de robe de soie. Il transportait la résine odorante des plantations intérieures d'Oriab, les poteries délicates cuites par les artistes de Baharna et les curieuses statuettes que l'on taille dans la lave millénaire du Ngranek. Tout cela fut échangé contre de la laine d'Ulthar, des textiles iridescents de Hatheg et de l'ivoire que les hommes noirs sculptent à Parg, de l'autre côté du fleuve. Carter s'entendit avec le capitaine pour l'accompagner à Baharna et apprit que le voyage prendrait dix jours. Durant la semaine où il attendit le départ du navire, Carter s'entretint souvent du Ngranek avec lui ; selon l'officier, rares étaient ceux qui en avaient vu la face sculptée ; la plupart des voyageurs se contentaient d'écouter les légendes qu'en racontaient les vieillards, les ramasseurs de lave et les imagiers de Baharna. Puis, rentrés dans leurs lointains foyers, ils prétendaient l'avoir vue de leurs propres yeux. Le capitaine n'était même pas certain qu'un seul être vivant eût jamais contemplé ce visage sculpté, car il se trouve sur un côté du Ngranek très difficile d'accès, stérile et sinistre ; et l'on dit qu'il existe près du pic des cavernes qui sont le repaire de faméliques de la nuit. Il ne voulut cependant pas expliquer ce qu'était au juste un famélique de la nuit, car on sait que ces bêtes hantent avec persistance les rêves de ceux qui pensent trop souvent à elles. Alors, Carter interrogea le capitaine sur Kadath l'inconnue qui gît dans le désert glacé et sur la prodigieuse cité du couchant. Mais le brave homme fut incapable de rien lui en dire.

Un matin enfin, Carter quitta Dylath-Leen au changement

de marée de l'aube, et vit luire les premiers rayons du soleil sur les fines tours anguleuses de cette lugubre cité de basalte. Deux jours durant, le navire fit voile à l'est, toujours en vue des côtes verdoyantes, passant souvent devant de jolis villages de pêcheurs, dont les toits rouges et les cheminées montaient à l'assaut de collines abruptes, au-dessus de vieux appontements perdus dans leurs songes et de plages où séchaient les filets étendus. Mais le troisième jour, le bateau vira brusquement au sud ; le roulis se fit plus fort et toute terre disparut rapidement. Le cinquième jour, les marins montrèrent des signes d'inquiétude, et le capitaine excusa leurs craintes en expliquant que le trois-mâts s'apprêtait à croiser au-dessus des murailles et des colonnes envahies d'algues d'une cité engloutie, trop ancienne pour le souvenir des hommes. Lorsque les eaux étaient claires, on pouvait apercevoir tant d'ombres mouvantes dans ces profondeurs que les âmes simples s'en révoltaient. Il reconnut en outre que bien des navires s'étaient perdus dans cette région de la mer ; on les avait vus s'en approcher, mais jamais en ressortir.

Cette nuit-là, l'éclat de la lune permettait de voir très loin dans l'eau. Il y avait si peu de vent que le navire ne se déplaçait que faiblement ; et l'océan était très calme. Penché par-dessus le bastingage, Carter aperçut à de nombreuses brasses sous lui le dôme d'un grand temple d'où partait une avenue, bordée de sphynx monstrueux, qui menait vers une ancienne place. Des dauphins folâtraient joyeusement au milieu des ruines. Çà et là, des marsouins jouaient, maladroits, remontant parfois à la surface pour

bondir tout entiers hors de l'eau. Le navire continuait son lent déplacement, et au fond de l'océan s'élevèrent des collines, sur lesquelles on distinguait sans mal les traces des anciennes rues et les murs délavés de milliers de petites maisons.

Les faubourgs apparurent ensuite, et enfin un grand édifice qui se dressait seul sur une éminence ; il était d'une architecture plus simple que les autres bâtiments de la cité engloutie et en bien meilleur état. Noir, bas et carré, il possédait une tour à chaque angle, une cour pavée en son milieu, et de curieuses fenêtres rondes s'ouvraient sur toute sa surface. Il était sans doute fait de basalte, bien qu'il fût en grande partie dissimulé par de grandes draperies d'algues ; et sur cette lointaine colline, si grande était l'impression de solitude et de massivité qui s'en dégageait qu'on songeait irrésistiblement à un temple ou à un monastère. La phosphorescence de certains poissons à l'intérieur transparaissait dans les petites fenêtres rondes, et Carter ne pouvait guère reprocher leurs craintes aux marins. À cet instant, dans la lumière voilée de la lune, il remarqua un étrange monolithe de haute taille, dressé au milieu de la cour centrale ; quelque chose y était pendu, et quand, ayant emprunté une lunette au capitaine, Carter découvrit qu'il s'agissait d'un marin vêtu des robes de soie d'Oriab, la tête en bas et les orbites vides, c'est avec soulagement qu'il sentit une brise se lever et emporter le bateau vers des régions plus salubres de l'océan.

Le lendemain, ils hélèrent un navire aux voiles violettes qui faisait route vers Zar, dans la terre des rêves oubliés,

avec pour fret des bulbes de lis aux couleurs étranges. Et le soir du onzième jour, ils arrivèrent en vue de l'île d'Oriab, où se dresse au loin, déchiqueté et couronné de neige, le Ngranek. Oriab est une très grande île et son port de Baharna une cité puissante. Derrière ses quais de porphyre, elle s'élève en vastes terrasses de pierre reliées par des rues en escaliers, qu'enjambent souvent des bâtiments et des ponts. Sous la cité tout entière court un immense canal aux vannes de granit ; il débouche dans le lac intérieur de Yath, sur la rive duquel gisent les murailles en ruine d'une cité de brique qui remonte à l'origine des temps et dont le nom est oublié de tous. Quand le soir le navire entra dans le port, les balises jumelles de Thon et de Thalle saluèrent d'un éclat de lumière ; et dans les millions de fenêtres des terrasses de Baharna, de douces lueurs grandirent peu à peu, tandis qu'apparaissaient les étoiles dans le ciel du crépuscule. Alors, la ville escarpée devint une constellation scintillante suspendue entre les étoiles du firmament et leur reflet dans l'eau calme du port. Une fois le bateau à quai, le capitaine invita Carter à résider dans sa maisonnette des bords du Yath, où les derniers faubourgs de la cité descendent en pente douce jusqu'au lac ; sa femme et ses domestiques apportèrent des plats étranges mais savoureux, pour le plus grand plaisir du voyageur. Au cours des jours suivants, Carter se renseigna sur les rumeurs et les légendes concernant le Ngranek dans toutes les tavernes et tous les lieux publics où se retrouvent les ramasseurs de lave et les imagiers ; mais il ne rencontra personne qui en eût gravi les pentes les plus hautes ou vu

le visage sculpté dans la pierre. Le Ngranek était une montagne difficile, qu'on ne pouvait atteindre qu'en la contournant, puis en suivant une vallée maudite ; par ailleurs, nul ne pouvait être sûr que l'existence des faméliques de la nuit relevait de la pure légende.

Quand le capitaine reprit la mer pour Dylath-Leen, Carter s'installa dans une vieille taverne. Elle se trouvait le long d'une rue en escaliers, dans la partie la plus ancienne de la cité, dont les constructions de brique rappellent les ruines du lac Yath. Là, il établit ses plans pour l'ascension du Ngranek et mit en corrélation tout ce qu'il avait appris des ramasseurs de lave à propos des routes qui y mènent. Le tenancier de la taverne était un très vieil homme et il avait entendu tant de légendes qu'il fut d'une grande aide à Carter. Il invita même ce dernier à le suivre dans une pièce située tout en haut de l'antique bâtisse, où il lui montra un grossier dessin. C'était un voyageur qui l'avait gravé sur le mur d'argile, dans les jours d'autrefois où les hommes étaient plus audacieux et craignaient moins de s'aventurer sur les plus hauts escarpements du Ngranek. L'arrière-grand-père du vieux tavernier tenait de son propre arrière-grand-père que l'auteur de ce dessin avait escaladé la montagne, contemplé le visage sculpté, et l'avait gravé sur ce mur à son retour afin que d'autres profitent de sa vision ; mais Carter demeura tout à fait dubitatif, car si les grands traits avaient été tracés hâtivement et sans soin, ils étaient recouverts d'une foule de détails du goût le plus horrible, affublés de cornes, d'ailes, de griffes et de queues ondoyantes.

Enfin, muni de tous les renseignements qu'il avait pu glaner dans les tavernes et les lieux publics de Baharna, Carter loua un zèbre et s'engagea un matin sur la route qui longe les rives du Yath. Sur sa droite ondulaient des collines parsemées de plaisants vergers et de pimpantes petites fermes ; ces paysages lui rappelèrent les champs fertiles qui bordent la Skai. Le soir venu, il parvint près des antiques ruines sans nom du rivage du Yath, et malgré l'avertissement de certains vieux ramasseurs de lave de ne pas y camper de nuit, il attacha son zèbre à un curieux pilier, devant un mur écroulé, puis déroula sa couverture dans un coin abrité, sous des sculptures qui n'ont aujourd'hui pour nous aucun sens. Il s'enroula même dans une autre couverture, car les nuits sont froides en Oriab. Quand il s'éveilla, croyant sentir des ailes d'insectes lui frôler le visage, il se couvrit la tête et dormit paisiblement jusqu'à ce que les chants des magahs dans les lointains bosquets résineux le tirent du sommeil.

Le soleil venait de se lever au-dessus de la vaste pente déserte sur laquelle s'étendent, jusqu'au rivage du Yath, des lieues et des lieues d'antiques fondations en brique, des murs effondrés et, çà et là, des piliers et des piédestaux brisés. Carter chercha son zèbre des yeux. À sa grande consternation, il vit le docile animal étendu à terre près de l'étrange pilier auquel il était attaché ; plus grand encore fut son trouble quand il découvrit que sa monture était morte, vidée de son sang par une étrange blessure à la gorge. Son paquetage avait été dérangé, plusieurs babioles brillantes dérobées, et tout alentour,

dans la poussière, apparaissaient de grandes empreintes de pattes palmées qui ne lui évoquèrent rien. Les légendes et les mises en garde des ramasseurs de lave lui revinrent en mémoire. Il se rappela le frôlement qu'il avait senti sur son visage pendant la nuit ; il remit son sac à l'épaule et partit à grandes enjambées vers le Ngranek. Mais il eut un frisson d'inquiétude en voyant, au pied d'un temple antique, le long de la route qui traversait les ruines, une grande voûte béante dont les degrés s'enfonçaient à perte de vue dans les ténèbres.

Ses pas l'entraînèrent sur un terrain pentu, plus sauvage et en partie boisé, où il ne vit plus que des huttes de charbonniers et des campements de ramasseurs de résine. L'air transportait des parfums balsamiques et les magahs chantaient joyeusement en faisant briller les sept couleurs de leur plumage dans le soleil. À l'approche du crépuscule, il tomba sur un nouveau campement de ramasseurs de lave qui revenaient des basses pentes du Ngranek chargés de sacs pleins ; se joignant à eux pour la nuit, il écouta leurs chants et leurs récits et surprit leurs chuchotements à propos de la disparition d'un des leurs. Il avait grimpé haut pour atteindre un bloc de belle lave et n'était pas revenu à la tombée du jour. Quand ses compagnons l'avaient cherché le lendemain, ils n'avaient retrouvé que son turban, sans apercevoir aucune trace de chute le long du flanc escarpé de la montagne. Ils cessèrent là leurs recherches, inutiles selon le doyen du groupe : nul ne revoyait jamais ce dont les faméliques de la nuit s'emparaient, bien que l'existence de ces bêtes fût si

incertaine qu'elle confinait à la fable. Carter demanda alors si les faméliques de la nuit se nourrissaient de sang, aimaient les objets brillants et laissaient des empreintes de pattes palmées, mais tous les hommes secouèrent négativement la tête, apparemment effrayés de ses questions. Les voyant se murer dans le silence, Carter n'insista pas et alla se coucher.

Le lendemain, il se leva en même temps que les ramasseurs et leur fit ses adieux ; ils s'en allaient vers l'ouest et lui vers l'est, monté sur le zèbre qu'il leur avait acheté. Les anciens du groupe lui donnèrent leur bénédiction et l'incitèrent à ne pas grimper trop haut sur le Ngranek ; mais s'il les remerciait chaleureusement, il n'était en rien détourné de son but, car il se sentait toujours poussé à trouver les dieux de Kadath l'inconnue et à leur arracher un moyen d'atteindre la merveilleuse cité du couchant qui hantait ses pensées. Vers midi, après une longue montée, il rencontra plusieurs villages de brique abandonnés ; les montagnards qui y demeuraient autrefois, tout près du Ngranek, sculptaient des images dans la lave tendre du pic. Ils avaient habité là jusqu'à l'époque du grand-père du vieux tavernier ; puis ils avaient commencé à sentir que leur présence était indésirable. Ils avaient pourtant continué à bâtir des maisons, de plus en plus haut sur les pentes de la montagne ; mais plus ils montaient, plus nombreux étaient ceux qui manquaient au matin. Ils finirent par juger plus sûr de s'en aller définitivement, car on entrevoyait parfois dans les ténèbres des signes que nul ne pouvait interpréter favorablement. Alors tous avaient

émigré jusqu'à la mer et s'étaient installés à Baharna, dans un très vieux quartier où ils avaient enseigné à leurs fils l'art antique de la sculpture, qu'ils pratiquent encore aujourd'hui. C'est auprès des enfants de ces montagnards exilés que Carter avait entendu les récits les plus sérieux sur le Ngranek, alors qu'il cherchait des renseignements dans les vieilles tavernes de Baharna.

Entre-temps, l'immense flanc aride du Ngranek s'était dressé toujours plus haut à mesure que Carter en approchait. Sur les basses pentes pointaient quelques arbres clairsemés ; puis, un peu plus haut, des buissons débiles, et enfin, s'élevant spectral dans le ciel, le roc nu et hideux qui se mêlait de gel, de glace et de neige éternelle. Carter apercevait les crevasses et les anfractuosités de cette sombre masse, et ne se réjouissait pas à l'idée de l'escalader. Des torrents de lave solidifiée apparaissaient par endroits, et des amoncellements de scories parsemaient les pentes et les corniches. Quatre-vingt-dix cycles auparavant, avant même que les dieux n'eussent dansé sur son pic, cette montagne avait parlé d'une voix de feu et rugi les roulements de ses tonnerres intérieurs. Aujourd'hui, elle se dressait, sinistre et silencieuse, portant sur son flanc caché la titanesque image secrète qu'évoquait la rumeur. Il existait peut-être dans cette montagne des cavernes vides et isolées dans des ténèbres sans âge, mais peut-être aussi – si les légendes disent vrai – pleines d'horreurs aux formes inconcevables.

Le sol était couvert d'une mince végétation de chênes et de frênes rabougris, jonché de blocs de rocher, de lave et

de lapilli érodés. Il monta lentement jusqu'au pied du Ngranek. Là, Carter découvrit des traces de nombreux feux de camp, autour desquels les ramasseurs de lave faisaient souvent halte. Il vit aussi plusieurs autels grossiers qu'ils avaient dressés pour apaiser les Grands Anciens, ou pour écarter les êtres qui, dans leurs rêves, rôdaient dans les cols et les cavernes labyrinthiques du Ngranek. Le soir, Carter arriva au dernier tas de cendres et y dressa son camp ; il attacha son zèbre à un baliveau et s'enroula étroitement dans ses couvertures avant de s'endormir. Toute la nuit un voonith hurla au loin, près des rives de quelque étang caché ; mais Carter ne craignait point ce monstre amphibie, car on lui avait assuré que ces bêtes n'osent pas s'approcher des contreforts du Ngranek.

Le lendemain, il entama la longue ascension dans la claire lumière du matin. Il mena son zèbre aussi loin que le courageux animal put aller, mais finit par l'attacher à un frêne chétif quand le sol se fit trop raide. Il poursuivit alors seul sa montée, d'abord dans la forêt, avec ses ruines d'anciens villages au milieu des clairières, puis sur une herbe rude où poussaient çà et là des arbustes anémiques. Il regretta de quitter le couvert des arbres, car la pente très escarpée rendait l'excursion vertigineuse. Enfin, il commença à distinguer toute la campagne qui s'étendait en contrebas : les huttes abandonnées des imagiers, les plantations d'arbres et les campements des hommes qui en recueillaient la résine, les bois où nichent les magahs chanteurs aux couleurs irisées, et même, dans les lointains à peine discernables, les rivages du lac Yath

et les ruines antiques et sinistres dont le nom est oublié de tous. Jugeant bientôt préférable ce spectacle assourdissant, il se consacra entièrement à l'escalade jusqu'au moment où les arbustes se raréfièrent, ne lui laissant souvent qu'une herbe courte à quoi s'accrocher.

Puis le sol s'appauvrit encore, se couvrant de grandes plaques stériles où affleurait le roc nu, avec ici et là le nid d'un condor au fond d'une crevasse. Enfin, il ne resta plus que la roche vive. Si elle n'avait été déchiquetée par les éléments, elle n'aurait pas permis à Carter de poursuivre très loin son ascension. Mais bosses, saillies et aspérités l'aidèrent grandement ; et la rencontre occasionnelle de la marque d'un ramasseur de lave, maladroitement gravée dans la pierre friable, lui redonnait courage. Il savait alors que des créatures pleinement humaines étaient passées par là avant lui. Au-delà d'une certaine altitude, il reconnut la présence de l'homme aux prises taillées dans le roc et aux petites carrières et excavations où apparaissaient des veines ou des coulées de lave de qualité. À un endroit, on avait même creusé une corniche afin d'atteindre un dépôt particulièrement riche, loin à droite de la voie d'ascension. Une fois ou deux, Carter s'enhardit à jeter un regard autour de lui, et resta presque foudroyé par la vue du paysage qui s'étendait en contrebas : toute l'île jusqu'à la côte se déployait sous ses yeux, avec les terrasses rocheuses de Baharna et la fumée de ses cheminées qui s'élevait, mystérieuse, dans les lointains. La mer du Septentrion roulait au-delà, illimitée et pleine de ses étranges secrets.

Jusque-là, le chemin de Carter pour escalader la

montagne avait été fort sinueux, si bien que le flanc sculpté lui était demeuré caché. Mais voilà qu'il aperçut, montant en oblique vers la gauche, une corniche qui lui parut mener dans la direction souhaitée. Il la suivit en espérant qu'elle n'allait pas s'interrompre. Au bout de dix minutes, il comprit que, loin de se terminer en cul-de-sac, elle courait autour du pic selon une courbe raide qui, sauf éboulement ou virage soudain, l'amènerait après quelques heures de montée jusqu'à l'à-pic inconnu. À mesure que le nouveau paysage se dévoilait à lui, il vit qu'il était plus sinistre et plus sauvage que les territoires qu'il avait traversés en venant de la mer. Le flanc de la montagne aussi était un peu différent, percé ici et là de curieuses fractures et cavernes telles qu'il n'en avait pas rencontré sur le trajet qu'il venait de quitter. Certaines de ces formations apparaissaient au-dessus de lui, d'autres en dessous ; toutes s'ouvraient sur des falaises parfaitement verticales et toutes étaient totalement inaccessibles à l'homme. L'air s'était beaucoup refroidi, mais l'escalade restait si difficile que Carter ne s'en incommoda pas. Seule la rareté croissante de l'atmosphère le tracassait. Il songea que c'était peut-être cela qui avait tourné la tête des autres voyageurs et leur avait inspiré ces histoires absurdes de faméliques de la nuit ; celles par lesquelles ils expliquaient la disparition des grimpeurs qui sans doute en réalité étaient tombés dans ces passages périlleux. Ces contes ne l'avaient pas impressionné outre mesure, mais à toutes fins utiles il avait emporté un solide cimeterre. Toute pensée moins précise se noyait maintenant dans le désir

de contempler ce visage sculpté qui le mettrait peut-être sur la piste des dieux qui planent au-dessus de Kadath l'inconnue.

Enfin, dans le froid redoutable des espaces supérieurs, il parvint sur la face cachée du Ngranek et vit en contrebas, dans des gouffres infinis, les chaos rocheux inférieurs et les stériles abîmes de lave, marques de l'antique colère des Grands Anciens. Un vaste territoire se déployait aussi vers le sud ; mais c'était un désert où n'apparaissaient nul champ, nulle cheminée de maison dont l'œil pût se réjouir, et qui semblait infini. La mer était invisible de ce côté, car Oriab est une île immense. Les falaises à pic étaient criblées de noires cavernes et d'étranges crevasses, mais aucune n'était accessible au grimpeur. De grandes masses de rochers en surplomb empêchaient de voir le sommet et un doute ébranla Carter : parviendrait-il à passer ? En équilibre précaire dans le vent, à des kilomètres au-dessus du sol, flanqué d'un côté par le vide et la mort et de l'autre par une paroi sans prises, il connut une seconde l'effroi qui détourne les hommes de la face cachée du Ngranek. Il était incapable de faire demi-tour, bien que le soleil fût déjà bas. S'il n'existait pas de moyen de monter, la nuit le trouverait accroupi, là, immobile ; et à l'aube il aurait disparu.

Mais il existait un moyen ; et il le découvrit en temps voulu. Un rêveur moins doué n'aurait pu se servir de ces prises imperceptibles, mais pour Carter elles étaient suffisantes. Passé le surplomb, il s'aperçut que la pente suivante était beaucoup moins ardue, car la fonte d'un

vaste glacier avait laissé un espace généreux, couvert de terre végétale et de saillies. À sa gauche, un précipice tombait à pic depuis des hauteurs inconnues jusqu'à des profondeurs insondables ; l'entrée d'une caverne s'ouvrait au-dessus de lui, juste hors de sa portée. Cependant, partout ailleurs l'escarpement s'adoucissait considérablement, lui laissant même la place de s'y adosser pour se reposer.

Au froid de l'atmosphère, il sentit qu'il devait être proche de la limite de la neige, et il leva les yeux sur les pics qui étincelaient dans le soleil rougeâtre du crépuscule. En effet, la neige était là qui s'étendait sur plusieurs milliers de pieds au-dessus de lui, et en contrebas l'énorme rocher en surplomb qu'il venait de gravir, silhouette audacieuse suspendue à la montagne. Quand Carter vit ce bloc, un hoquet de surprise qui se mua en cri lui monta dans la gorge, et il se raccrocha au rocher. Le surplomb titanesque n'était pas demeuré tel que l'aube de la terre l'avait créé ; non, il luisait, rouge et formidable, dans le soleil couchant, avec les traits sculptés et polis d'un dieu.

Austère et terrifiant, le visage flamboyait au soleil. Nul esprit ne saurait en appréhender les dimensions, mais Carter comprit sans l'ombre d'un doute que jamais homme n'aurait pu le façonner. C'était un dieu ciselé par les mains des dieux, et son regard hautain et majestueux dominait l'explorateur. La rumeur le disait étrange et reconnaissable sans erreur, et Carter vit que c'était vrai. Ces longs yeux étroits, ces oreilles aux lobes étirés, ce nez fin et ce menton pointu dénotaient une race non pas humaine, mais

divine.

Carter restait accroché à son dangereux nid d'aigle, écrasé de terreur bien que ce spectacle fût celui auquel il s'était préparé et qu'il était venu chercher ; car il est dans le visage d'un dieu plus de merveilleux qu'on ne peut le prévoir. Or, quand ce visage est plus immense encore qu'un vaste temple et qu'on le contemple regardant le soleil couchant de tout son haut dans les silences mystérieux du monde supérieur, ce monde où jaillit la lave sombre dans laquelle il fut jadis taillé, le merveilleux est si fort que nul ne peut y échapper.

S'ajoutait à cela la stupéfaction de la familiarité ; car si Carter avait projeté de passer toute la terre du rêve au peigne fin dans l'espoir de trouver des gens dont la ressemblance avec le visage de pierre les désignerait comme des enfants du dieu, il savait à présent que c'était inutile. En effet, les traits de l'immense visage sculpté sur la montagne ne lui étaient pas inconnus ; ils s'apparentaient à ceux qu'il avait souvent observés dans les tavernes de Céléphaïs, le port qui s'étend en Ooth-Nargai au-delà des monts tanariens, là où règne le roi Kunarès que Carter avait jadis connu dans le monde de l'éveil. Chaque année, des marins aux traits semblables descendaient du nord sur des vaisseaux noirs pour échanger leur onyx contre le jade sculpté, l'or repoussé et les petits oiseaux rouges au chant mélodieux de Céléphaïs. À l'évidence, il ne pouvait s'agir que des demi-dieux qu'il cherchait. Le désert glacé devait s'étendre non loin de leur terre natale, et au milieu, Kadath l'inconnue et la forteresse d'onyx des Grands Anciens. Il

devait donc se rendre à Céléphaïs, très loin de l'île d'Oriab, dans un voyage qui l'obligerait à retourner à Dylath-Leen, à remonter la Skai jusqu'au pont de Nir, puis à retraverser le bois enchanté des Zoogs. Là, sa route s'inclinerait au nord pour passer par les jardins qui bordent l'Oukranos, jusqu'aux tours d'or effilées de Thran où il trouverait peut-être un galion pour franchir la mer Cérénérienne.

Mais pour l'heure le crépuscule s'assombrissait, accentuant l'expression farouche du gigantesque visage sculpté. La nuit surprit l'explorateur perché sur sa corniche ; et dans l'obscurité, tremblant de froid, incapable de descendre ni de monter, Carter dut rester debout, cramponné sur l'étroit ressaut jusqu'au retour du jour. Il pria pour rester éveillé, de peur que le sommeil ne lui ouvre les doigts, le précipitant dans une chute vertigineuse jusque sur les rochers déchiquetés de la vallée maudite. Les étoiles apparurent, mais en dehors d'elles seul un néant noir était perceptible à ses yeux ; un néant ligué avec la mort. Il ne pouvait résister à leurs invitations qu'en s'accrochant fermement au rocher et en s'écartant le plus possible de l'abîme invisible. Sa dernière vision de la terre fut celle d'un condor qui s'élevait dans le ciel près du précipice ; alors qu'il passait devant la caverne dont l'entrée s'ouvrait non loin de Carter, l'oiseau poussa un cri et prit soudain la fuite.

Tout à coup, sans qu'aucun bruit l'en ait averti, Carter sentit une invisible main tirer subrepticement son cimeterre de sa ceinture. Puis il entendit l'arme sonner sur les rochers en dessous de lui et crut voir passer devant la Voie

lactée une silhouette effroyable, anormalement maigre, cornue, avec une queue et des ailes de chauve-souris. D'autres ombres avaient commencé à boucher le ciel à l'ouest, comme si un vol d'entités indéfinies sortait sans bruit, à grands coups d'ailes paresseux, de l'inaccessible caverne percée dans la paroi du précipice. Soudain, une espèce de bras caoutchouteux le saisit par le cou, un autre par les pieds ; et avec une sensation de vertige, il se sentit emporté et ballotté dans l'espace. Une minute plus tard, les étoiles disparurent et Carter comprit qu'il était la proie des faméliques de la nuit.

Sans lui laisser le temps de reprendre son souffle, les créatures le transportèrent dans la caverne, où elles l'entraînèrent dans de monstrueux labyrinthes. Obéissant à son instinct, il se débattit, mais elles se contentèrent de le chatouiller ; les créatures elles-mêmes n'émettaient aucun son et leurs ailes membraneuses n'éveillaient aucun écho. Elles étaient épouvantablement froides, humides et glissantes, et leurs pattes pétrissaient Carter de façon abominable. Bientôt, ils plongèrent en une chute hideuse dans d'inconcevables abysses, au milieu d'un vertigineux tourbillon d'air écœurant, humide et sépulcral ; Carter comprit alors qu'ils fonçaient vers le cœur de l'ultime maelström de la folie hurlante et démoniaque. Il cria et cria encore, mais à chaque cri les pattes noires le chatouillaient avec une subtilité croissante. Puis il vit naître autour de lui une sorte de phosphorescence, et il supposa qu'ils arrivaient dans ce monde intérieur de l'horreur souterraine dont parlent des légendes brumeuses ; un monde éclairé

par les pâles brasiers de la mort, d'où s'exhalent l'air vampirique et les vapeurs originelles des gouffres qui percent le cœur de la terre.

Enfin, loin en dessous de lui, il aperçut de vagues lignes grises et des sommets inquiétants. C'étaient, il le savait, les fabuleux pics de Throk. Sinistres, ils se dressent dans le disque hanté des profondeurs éternelles qui jamais ne voient le soleil, plus grands que l'homme ne peut l'imaginer, gardant d'horribles vallées où rampent et fouissent les Dholes immondes. Pourtant, Carter préférait les regarder eux plutôt que ses ravisseurs ; des créatures repoussantes et barbares à la peau nue et huileuse comme celle d'une baleine, aux cornes hideuses recourbées l'une vers l'autre ; leurs ailes de chauve-souris ne produisaient aucun son, leurs pattes préhensiles étaient horribles et leur queue barbelée fouettait l'air de façon inquiétante. Le pire, c'est qu'elles ne parlaient ni ne riaient jamais ; elles ne souriaient pas non plus, parce qu'elles ne possédaient pas de visage il n'y avait à la place qu'un vide évocateur. Les pattes serrées sur leur victime, elles volaient en la pétrissant ; tels étaient les faméliques de la nuit.

La troupe perdit de l'altitude et les pics de Throk la dominèrent de toute part ; manifestement, rien ne vivait sur ces roches granitiques du crépuscule éternel. Plus bas encore, les brasiers de la mort disparurent et, excepté très haut, là où les sommets effilés se dressaient tels des gnomes, seules demeurèrent les ténèbres originelles du vide. Bientôt, les pics restèrent en arrière, ne laissant pour

exciter les sens que de violents courants d'air qui transportaient l'humidité de grottes abyssales. Enfin, les faméliques de la nuit atterrirent dans une obscure vallée jonchée d'objets qui, au toucher, ressemblaient à des ossements. Ils y abandonnèrent Carter, car tel est le devoir des faméliques qui gardent le Ngranek. Cela étant fait, ils repartirent, portés par le battement silencieux de leurs vastes ailes. L'homme voulut suivre leur vol des yeux, mais en vain ; même les pics de Throk étaient à présent invisibles. Seuls l'environnaient les ténèbres, l'horreur, le silence et les ossements.

De source sûre, Carter savait qu'il se trouvait dans le val de Pnoth, où rampent et fouissent les Dholes énormes ; mais il ignorait à quoi s'attendre, car nul n'a jamais vu de Dhole, et personne n'a même la moindre idée de leur aspect. On ne les connaît que par de vagues rumeurs nées du bruissement qu'ils créent en traversant des montagnes d'os et par l'impression visqueuse qu'ils laissent quand ils frôlent quelqu'un. On ne peut les voir, car ils ne se déplacent que dans le noir. N'ayant nul désir d'en rencontrer un, Carter prêta une oreille attentive au moindre bruit en provenance des insondables épaisseurs d'os qui l'entouraient. Malgré l'effroi que lui inspirait ce lieu, il avait cependant un plan et un objectif, car une personne avec laquelle il s'était longuement entretenu autrefois avait eu connaissance de certains on-dit qui couraient sur Pnoth. En résumé, il semblait très probable qu'il s'agît de l'endroit où toutes les goules du monde de l'éveil se débarrassaient des déchets de leurs festins ; avec un peu de chance,

Carter pourrait découvrir l'immense rocher, plus grand encore que les pics de Throk, qui marque la frontière de leur domaine. Le bruit des ossements tombant en cascade lui indiquerait où regarder, et, une fois trouvé l'objet de sa recherche, il pourrait faire appel à une goule pour lui abaisser une échelle ; car, aussi étrange que cela paraisse, il avait avec ces horribles créatures un lien très singulier.

À Boston, il avait connu un homme – auteur d'étranges tableaux – qui s'était lié d'amitié avec les goules et lui avait appris à décrypter les phrases les plus simples de leur répugnante logorrhée geignarde. Cet homme avait fini par disparaître et Carter ignorait, au cas où il le retrouverait ici, s'il saurait encore parler dans le pays du rêve l'anglais dont il usait dans sa vie éveillée. Quoi qu'il en fût, il pensait parvenir à convaincre une goule de le mener hors de Pnoth. De plus, mieux valait rencontrer une goule que l'on peut voir qu'un Dhole invisible.

Carter se mit donc en marche dans l'obscurité, puis détala en croyant entendre un bruit dans les ossements qu'il foulait. Il se heurta une fois à un escarpement rocheux, sans doute le pied d'un des pics de Throk. Enfin, un vacarme épouvantable s'éleva dans le ciel, et il eut alors la certitude qu'il approchait du rocher des goules. Il ignorait s'il parviendrait à se faire entendre du fond de la vallée, à des milles du sommet, mais il se souvint que d'étranges lois régissent le monde intérieur. Alors qu'il réfléchissait ainsi, il reçut de plein fouet un os si lourd qu'il devait s'agir d'un crâne ; prenant conscience de la proximité de l'à-pic

fatidique, il poussa du mieux qu'il put le cri geignard, l'appel de la goule.

Le son voyage lentement, aussi du temps passa avant que Carter n'entendît la réponse. Mais elle vint enfin, et il apprit qu'une échelle de corde allait lui être lancée. Il patienta donc, en proie à une grande tension, car il ignorait si son cri n'avait pas éveillé quelque créature parmi les ossements. De fait, il ne s'écoula pas longtemps avant qu'il ne distingue un vague bruissement au loin. Comme le son s'approchait prudemment, l'homme se sentit de plus en plus inquiet, car il voulait éviter de s'éloigner de l'endroit où l'échelle devait tomber. La tension devenait intolérable et il allait s'enfuir, terrorisé, quand un bruit sourd sur les ossements nouvellement entassés près de lui détourna son attention. C'était l'échelle. Après quelques tâtonnements, il la trouva et ne la lâcha plus ; mais l'autre bruit ne cessa pas pour autant et le suivit même quand il se mit à grimper. Carter était à cinq bons pieds du sol quand le bruit se fit plus fort, et à dix quand quelque chose agita l'échelle d'en dessous. À quinze ou vingt pieds de haut, il sentit le long d'un de ses flancs le frôlement d'un vaste corps visqueux que des ondulations rendaient alternativement concave et convexe. Alors, il grimpa avec l'énergie du désespoir pour échapper aux insupportables attouchements du mufle répugnant, le mufle du Dhole pansu dont nul ne peut voir la forme.

Pendant des heures il monta, les mains douloureuses, couvertes d'ampoules, revoyant au passage les brasiers gris de la mort et les inquiétants pics de Throk. Enfin, il

distingua au-dessus de lui le bord saillant du grand rocher des goules, dont il ne pouvait cependant apercevoir la paroi verticale ; et des heures plus tard, il vit une face empreinte de curiosité s'y découper, comme se découpe une gargouille sur un parapet de Notre-Dame. De faiblesse, il faillit lâcher prise, mais il se reprit sur l'instant : son ami disparu, Richard Pickman, lui avait un jour présenté une goule et il était familier de leur faciès canin et de leur silhouette affaissée. C'est donc un Carter parfaitement maître de lui que l'être hideux hissa hors du vide vertigineux par-dessus le rocher ; un Carter qui ne hurla pas à la vue des déchets à demi dévorés amoncelés non loin de là, ni en apercevant les cercles de goules accroupies qui le regardaient avec intérêt tout en mâchonnant.

Il se trouvait sur une plaine crépusculaire dont les particularités topographiques se résumaient à quelques blocs erratiques et à des entrées de terriers. Dans l'ensemble, les goules se montrèrent respectueuses, même si l'une d'elles tenta de le pincer tandis que plusieurs autres jaugeaient sa maigreur d'un œil spéculateur. À l'aide de borborygmes laborieux, il s'enquit de son ami disparu et apprit qu'il était devenu une goule d'une certaine importance dans des abîmes proches du monde de l'éveil. Une goule verdâtre et âgée offrit de conduire Carter à l'actuelle résidence de Pickman. Surmontant sa répugnance, l'homme suivit la créature dans un vaste terrier et, des heures durant, rampa dans l'obscurité du terreau fétide. Enfin, ils émergèrent au milieu

d'une plaine plongée dans la pénombre et jonchée de singuliers vestiges terrestres – antiques pierres tombales, urnes brisées, grotesques fragments de cippes – et Carter comprit avec émotion qu'il devait être plus proche du monde de l'éveil qu'il ne l'avait jamais été depuis sa descente des sept cents marches menant de la caverne de la flamme à la porte du Sommeil Profond.

Là, sur une stèle funéraire de 1768 volée dans le cimetière Granary de Boston, se trouvait assise une goule qui avait jadis été l'artiste Richard Upton Pickman. Nu et d'aspect caoutchouteux, il avait tant acquis de la physionomie des goules que ses origines humaines étaient déjà indiscernables. Mais il se rappelait encore un peu d'anglais et put converser avec Carter par des grognements et des monosyllabes entrecoupés de temps en temps de borborygmes du langage des goules. Quand il apprit que Carter souhaitait gagner le bois enchanté et, de là, la cité de Céléphaïs en Ooth-Nargai, au-delà des monts tanariens, il eut l'air dubitatif. Ces goules du monde de l'éveil n'ont pas à faire dans les cimetières du pays supérieur du rêve (elles laissent cela aux vampires aux pieds rouges qui abondent dans les cités mortes) ; bien des obstacles existent entre leur abîme et le bois enchanté, et parmi eux le terrifiant royaume des Gugs.

Les Gugs, poilus et gigantesques, avaient jadis dressé dans le bois des cercles de pierres pour y pratiquer d'étranges sacrifices aux Autres Dieux et à Nyarlathotep, le chaos rampant. Mais une nuit, le récit d'une de leurs abominations parvint aux oreilles des dieux de la terre, qui

les exilèrent aussitôt dans les cavernes inférieures. Seule une énorme trappe munie d'un anneau de fer relie l'abîme des goules de la terre au bois enchanté, et les Gugs redoutent de l'ouvrir à cause d'une malédiction qui pèse sur elle. Qu'un rêveur mortel puisse traverser leur royaume caverneux et en sortir par cette issue est inconcevable. Les rêveurs mortels composaient autrefois leur ordinaire, et leurs légendes évoquent la succulence de ces mets ; même si l'exil a réduit leur régime aux épouvants, ces êtres répugnants qui, vivant dans les souterrains de Zin, meurent à la lumière du jour et se déplacent en bondissant sur de longues pattes postérieures, comme des kangourous.

La goule qu'était devenu Pickman conseilla donc à Carter de quitter l'abîme par Sarkomand, la cité abandonnée de la vallée en contrebas de Leng, où de noirs escaliers salpêtreux gardés par des lions de diarite ailés mènent du pays du rêve aux abysses inférieurs. Il lui conseilla aussi de regagner le monde de l'éveil en passant par un cimetière, et de reprendre sa quête depuis le début, en descendant les soixante-dix marches du sommeil léger jusqu'à la caverne de la flamme, puis les sept cents marches qui conduisent à la porte du Sommeil Profond et au bois enchanté. Mais aucune de ces solutions ne convenait à l'explorateur ; car il ignorait tout du trajet entre Leng et Ooth-Nargai, et répugnait également à se réveiller, de crainte d'oublier tout ce qu'il avait appris dans son rêve. Il serait désastreux pour sa quête qu'il perdît le souvenir des visages augustes et célestes de ces marins du nord qui faisaient le commerce de l'onyx à Céléphaïs, et qui, fils

de dieux, devaient indiquer la présence proche du désert glacé et de Kadath, là où résident les Grands Anciens.

À force de persuasion, Carter obtint de la goule qu'elle l'aide à franchir la grande muraille du royaume des Gugs. À l'heure où les géants, repus, ronfleraient dans leurs antres, il existait une chance pour que Carter parvînt à se faufiler dans ce royaume crépusculaire rempli de cercles de rochers et à gagner la tour centrale qui porte le signe de Koth et renferme les degrés menant à la trappe de pierre du bois enchanté. Pickman consentit même à prêter trois goules pour aider Carter à soulever la trappe à l'aide d'une pierre tombale ; car les Gugs ont un peu peur des goules et se sauvent souvent de leurs propres cimetières colossaux quand ils les y voient festoyer.

Il recommanda aussi à Carter de se déguiser en goule, en rasant sa barbe qu'il avait laissée pousser (car les goules en sont dépourvues), en se roulant dans l'humus pour obtenir l'aspect désiré, puis en marchant le dos voûté, ses vêtements roulés en paquet comme s'il s'agissait de quelque mets de choix volé dans une tombe. La troupe devait atteindre la cité des Gugs – qui constitue tout leur royaume – par certains terriers, d'où elle émergerait au milieu d'un cimetière non loin de la tour de Koth. Il faudrait cependant se méfier d'une vaste caverne près du cimetière ; car il s'agit de l'entrée des souterrains de Zin et les épouvants haineux y surveillent d'un œil assassin les habitants de l'abîme supérieur qui les traquent et les chassent. Les épouvants cherchent à sortir de leur domaine en profitant du sommeil des Gugs et ils attaquent

aussi bien les goules que les Gugs, entre lesquels ils ne font pas de distinction. Très primitifs, ils s'entre-dévorent souvent. Les Gugs maintiennent toujours une sentinelle en poste dans un rétrécissement des souterrains de Zin, mais elle somnole fréquemment et se fait parfois surprendre par une troupe d'épouvants. Incapables de vivre à la lumière, ces êtres peuvent néanmoins supporter des heures durant le crépuscule grisâtre de l'abîme.

Enfin, Carter se retrouva dans d'interminables galeries en train de ramper en compagnie de trois goules qui transportaient la stèle d'ardoise du colonel Nepemiah Derby, décédé en 1719 ; stèle qui provenait du cimetière de Charter Street, à Salem. Quand ils ressortirent à la lumière du crépuscule, ce fut dans une forêt d'immenses monolithes mangés de lichen qui montaient dans le ciel presque aussi loin que le regard pouvait porter. C'étaient les pierres tombales des Gugs qu'aucun motif ne décorait. Au-delà des monolithes, à droite du trou dont ils s'extirpèrent avec force contorsions, s'étendait un paysage stupéfiant de tours cyclopéennes qui s'élevaient démesurément dans l'atmosphère grisâtre de la terre intérieure. Il s'agissait de la grande cité des Gugs, aux portes de trente pieds de haut. Les goules s'y rendent souvent, car le cadavre d'un Gug enterré suffit à la consommation annuelle d'une communauté, et malgré le danger d'une telle expédition, mieux vaut exhumer des Gugs que se fatiguer à atteindre les tombes des hommes. Carter s'expliquait mieux la présence çà et là, dans le val de Pnoth, d'un os titanesque sous ses pieds.

Devant lui, juste à l'extérieur du cimetière, se dressait l'à-pic d'une falaise vertigineuse ; à son pied s'ouvrait une caverne immense et sinistre. Les goules exhortèrent Carter à l'éviter autant qu'il le pourrait, car c'était l'entrée des souterrains impies de Zin où les Gugs chassent les épouvants dans les ténèbres. De fait, l'avertissement se justifia bientôt : à l'instant où une goule entreprenait de se couler vers les tours afin de voir si elles avaient bien calculé l'heure de repos des Gugs, deux yeux jaune-rougeâtre, puis deux autres, se mirent à luire dans l'obscurité de la vaste caverne. On pouvait en déduire que les Gugs venaient de perdre une sentinelle et que les épouvants possèdent un nez d'une extrême finesse. La goule fit donc demi-tour en indiquant par gestes à ses compagnons de faire silence. Mieux valait laisser les épouvants tranquilles : ils finiraient peut-être par se retirer, naturellement épuisés par leur combat contre la sentinelle gug dans ces noirs souterrains. Quelques instants plus tard, une créature de la taille d'un petit cheval apparut en bondissant dans le crépuscule grisâtre et Carter fut pris de nausée à la vue de cette bête obscène et répugnante, au faciès très curieusement humain malgré l'absence de nez et de front.

Peu après, trois autres épouvants rejoignirent le premier, et une goule murmura à Carter que leur corps dépourvu de blessures ne présageait rien de bon. Cela indiquait que loin d'avoir attaqué la sentinelle gug, ils l'avaient simplement contournée en profitant de son sommeil, si bien que leur vigueur et leur sauvagerie n'étaient en rien

entamées et ne diminueraient point tant qu'ils n'auraient pas trouvé de victime à qui faire un sort. Spectacle affreux que ces animaux immondes et mal proportionnés dont le nombre atteignit bientôt la quinzaine et qui fouissaient la terre en exécutant leurs bonds de kangourous dans le crépuscule grisâtre, au milieu des tours et des monolithes titanesques. Mais le plus affreux encore, c'était leur langage qui ressemblait à une toux gutturale. Et pourtant, si horribles que fussent les épouvants, ils l'étaient encore moins que ce qui sortit alors de la caverne avec une déconcertante soudaineté.

D'abord une patte, large d'au moins deux pieds et demi et munie de griffes formidables. Derrière elle une autre patte, puis deux immenses bras couverts de fourrure noire auxquels les deux pattes se rattachaient par de courts avant-bras. Deux yeux roses se mirent alors à luire, et la tête de la sentinelle gug tout juste éveillée, grosse comme une barrique, émergea en ballottant. Ses yeux saillaient de deux pouces de chaque côté du crâne, abrités par des protubérances osseuses hérissées de poils rudes. Mais c'était la bouche qui rendait cette tête particulièrement terrifiante : garnie d'immenses crocs jaunes, elle fendait la face de haut en bas, car elle s'ouvrait verticalement et non horizontalement.

Avant que le malheureux Gug pût émerger tout entier de la caverne et se dresser de toute la hauteur de ses vingt pieds, les épouvants vindicatifs furent sur lui. Carter craignit un instant qu'il ne donnât l'alarme et n'éveillât ses semblables, mais une goule lui apprit alors à mi-voix que

les Gugs, muets, ne communiquent que par expressions faciales. Le combat qui s'ensuivit fut effrayant : de toute part, les épouvants enragés se jetaient fiévreusement sur le Gug resté à quatre pattes pour le mordre et lui arracher des morceaux de chair, tout en le lacérant de leurs sabots pointus. Ils ne cessaient de tousser d'un ton surexcité, et de temps en temps un hurlement s'élevait quand l'immense bouche verticale du Gug broyait l'un d'eux. Tant et si bien que les clameurs de la bataille auraient sûrement fini par éveiller la cité endormie si, profitant de l'affaiblissement de la sentinelle, les épouvants n'avaient peu à peu transféré l'action de plus en plus loin dans la caverne. L'échauffourée se perdit bientôt dans les ténèbres, et seuls quelques échos sinistres indiquèrent qu'elle se poursuivait encore.

Alors, la plus alerte des goules donna le signal du départ ; Carter quitta la forêt de monolithes à la suite des trois créatures bondissantes et s'engagea dans les rues sombres et fétides de l'atroce cité, dont les tours rondes aux pierres cyclopéennes se dressaient à l'assaut du ciel jusqu'à y disparaître. Sans bruit, ils suivirent le grossier pavement de roc en écoutant avec dégoût les abominables ronflements étouffés qui s'échappaient des immenses porches obscurs, signe que les Gugs dormaient toujours. Redoutant la fin de cette sieste, les goules pressèrent le pas ; malgré cela, le trajet fut long, car les distances dans cette ville de géants sont à une échelle énorme. Ils finirent par déboucher sur une sorte de place, devant une tour plus démesurée encore que les autres ; au-dessus de la porte colossale était fixé un monstrueux symbole en bas-relief,

qui déclenchait des frissons d'horreur chez qui le regardait, sans même qu'il en comprît le sens. C'était la tour centrale qui porte le signe de Koth, et les énormes degrés à peine discernables dans le crépuscule n'étaient autres que l'amorce de l'immense escalier qui mène au pays supérieur du rêve et au bois enchanté.

Ce fut alors, dans une obscurité absolue, le début d'une ascension interminable, rendu presque impossible par la taille monstrueuse des degrés qui, construits pour des Gugs, mesuraient près d'un mètre de haut. Carter ne put se faire une idée juste de leur nombre, car il fut bientôt épuisé au point que les goules, créatures souples et infatigables, durent lui venir en aide. Durant cette montée, le groupe courait aussi le risque d'être détecté et poursuivi ; car si nul Gug n'ose soulever la trappe de pierre qui débouche dans la forêt à cause de la malédiction des Grands Anciens, cette contrainte ne s'impose pas à la tour ni à l'escalier, dans lesquels ils pourchassent souvent des épouvants échappés, jusqu'à la dernière marche s'il le faut. L'ouïe des Gugs est fine au point que le simple toucher des pieds et des mains nus des grimpeurs sur la pierre pouvait fort bien suffire à donner l'alarme à la cité, une fois la sieste finie. Il ne faudrait alors pas longtemps aux géants, habitués à voir dans le noir à force de chasser l'épouvant dans les souterrains de Zin, pour rattraper leurs petites proies peu véloces dans cet escalier cyclopéen. Le découragement s'emparait des fuyards à l'idée qu'ils n'entendraient rien de la poursuite silencieuse des Gugs, qui fondraient sur eux avec une atroce soudaineté. Inutile également de compter

sur la traditionnelle crainte des Gugs à l'égard des goules, dans ce lieu étrange où la balance penchait si nettement du côté des géants. Le danger pouvait aussi venir des épouvants furtifs et enragés, qui se faufilaient souvent dans la tour pendant l'heure de sommeil des Gugs. Si ce temps de repos se prolongeait et si les épouvants éliminaient rapidement leur victime dans la caverne, ces répugnantes créatures malveillantes risquaient de repérer sans mal l'odeur des grimpeurs ; auquel cas il serait presque préférable pour eux d'être dévorés par un Gug.

Soudain, au bout d'une ascension qui parut durer une éternité, un toussotement retentit dans les ténèbres au-dessus d'eux ; et la situation prit une tournure inattendue et très inquiétante. Manifestement, un épouvant, voire plus d'un, s'était glissé dans la tour avant l'arrivée de Carter et de ses guides. Après une seconde où chacun retint son souffle, la goule de tête poussa Carter contre la paroi et organisa ses compagnes du mieux possible ; l'antique pierre tombale brandie et prête à s'abattre à l'instant où l'ennemi paraîtrait. Les goules sont nyctalopes, si bien que le groupe n'était pas en aussi mauvaise posture que Carter seul l'eût été. Un instant plus tard, un claquement de sabots révéla qu'au moins une bête descendait les marches en bondissant, et les goules qui portaient la plaque de pierre affermirent leur prise sur l'arme, prêtes à frapper de toutes leurs forces. Bientôt, deux yeux jaune-rougeâtre étincelèrent et les halètements de l'épouvant devinrent audibles pardessus le claquement de ses sabots. Alors qu'il atterrissait sur la marche au-dessus des goules,

celles-ci abattirent la pierre tombale avec une prodigieuse puissance ; il y eut un soupir sifflant aussitôt étranglé, et la victime s'effondra en un tas immonde. Il semblait qu'il n'y eût qu'un seul animal, et, après avoir tendu l'oreille quelques instants, les goules signalèrent à Carter en lui tapotant le bras qu'il fallait repartir. Comme précédemment, elles durent l'aider à monter les marches ; mais il était soulagé de quitter le lieu du carnage où, invisibles dans les ténèbres, étaient répandus les restes étranges de l'épouvant.

Enfin, les goules firent halte avec leur compagnon ; et tendant le bras au-dessus de sa tête, Carter s'aperçut qu'ils étaient parvenus sous la grande trappe de pierre. Il ne fallait pas songer à ouvrir entièrement une dalle aussi énorme, mais les goules espéraient la soulever assez pour glisser par l'entrebâillement la pierre tombale, qui servirait ainsi d'étai et permettrait à Carter de se faufiler. Pour leur part, elles projetaient de redescendre et de rentrer chez elles par la cité des Gugs, car elles savaient fort bien se déplacer furtivement. Elles ignoraient en outre le chemin par voie de terre pour gagner Sarkomand la spectrale et la porte qui, gardée par des lions, mène à l'abîme.

Les trois goules exercèrent une puissante poussée sur la dalle de pierre, aidées en cela par Carter. Supposant que le bord le plus proche du sommet de l'escalier était le bon, elles y appliquaient toute la force de leurs muscles, acquise par d'ignobles nourritures. Au bout de quelques instants, un rai de lumière apparut, et Carter, à qui cette tâche avait été confiée, introduisit le bout de l'antique pierre tombale dans

l’ouverture. Tous pesèrent alors vigoureusement sur la dalle ; mais ils ne progressaient que très lentement, et il leur fallait naturellement revenir à leur position initiale chaque fois qu’ils échouaient à mettre la stèle de chant pour maintenir la trappe ouverte.

Soudain, un bruit dans les marches en dessous d’eux multiplia mille fois leur désespoir ; ce n’était certes que le cadavre de l’épouvant qui dégringolait l’escalier, mais de toutes les causes possibles de cette chute, aucune n’était le moins du monde rassurante. Aussi, connaissant les façons d’agir des Gugs, les goules se remirent-elles au travail avec une sorte de frénésie ; et en un temps étonnamment court, elles eurent ouvert la trappe si grand que Carter put placer la pierre tombale de côté, obligeant ainsi la dalle à rester largement béante. Les goules aidèrent alors l’homme à passer l’ouverture, en le faisant d’abord monter sur leurs épaules caoutchouteuses, puis en guidant ses pieds tandis qu’il s’agrippait au sol béni du pays supérieur du rêve. Une seconde plus tard, les goules le rejoignaient, puis délogeaient la stèle funéraire, refermant la grande trappe à l’instant même où un halètement issu du trou devenait audible. À cause de la malédiction des Grands Anciens, aucun Gug n’oserait jamais franchir cette barrière. C’est donc avec un profond soulagement et une sensation de sérénité que Carter resta sans mot dire étendu sur l’épaisse couche de grotesques champignons du bois enchanté, cependant qu’un peu plus loin ses guides s’accroupissaient pour se reposer à la façon des goules.

Si étrange et inquiétant que fût ce bois enchanté qu'il avait déjà parcouru, c'était en vérité un havre de paix et de ravissement après les gouffres qu'il venait de quitter. Nul ne vivait dans les parages, car les Zoogs fuient la mystérieuse trappe, et sans perdre de temps Carter interrogea ses goules sur ce qu'elles comptaient faire. Elles n'osaient plus revenir chez elles par la tour, et le monde de l'éveil perdit pour elles de son attrait quand elles apprirent qu'il fallait traverser la caverne de la flamme où règnent les prêtres Nasht et Kaman-Thah. En fin de compte, elles décidèrent de rentrer par Sarkomand et sa porte de l'abîme, bien que le chemin leur en fût inconnu. Carter se rappelait que la cité se trouve dans la vallée en contrebas de Leng ; il se souvint aussi d'avoir rencontré à Dylath-Leen un sinistre vieux marchand aux yeux bridés qu'on disait commercer à Leng. Il conseilla donc aux goules de se mettre en quête de Dylath-Leen en traversant les champs jusqu'à Nir, au bord de la Skai, et de suivre le fleuve jusqu'à son embouchure. Elles acquiescèrent et s'apprêtèrent à partir sans perdre de temps, car le crépuscule allait s'assombrissant et annonçait la pleine nuit. Carter serra la patte des bêtes répugnantes en les remerciant de leur aide et en les priant de transmettre sa reconnaissance à la créature qui était jadis Pickman ; mais il ne put retenir un soupir de soulagement en les voyant s'éloigner. Car une goule reste une goule, et ne constitue pour l'homme dans le meilleur des cas qu'un compagnon déplaisant. Puis, Carter chercha un étang dans la forêt, nettoya son corps de la boue des régions inférieures et

enfila ses vêtements qu'il avait précieusement conservés.

La nuit était tombée sur le bois redoutable et ses arbres monstrueux, mais leur phosphorescence permettait de s'y déplacer comme en plein jour ; Carter se mit donc en route en direction de Céléphaïs en Ooth-Nargai, au-delà des monts tanariens. Tandis qu'il marchait, il pensa au zèbre que, des éternités plus tôt, il avait laissé attaché à un arbre de cendre sur le Ngranek, dans la lointaine Oriab, et se demanda si des ramasseurs de lave l'avaient nourri et détaché. Il se demanda aussi s'il retournerait un jour à Baharna pour y payer le zèbre qui avait été tué la nuit, dans les ruines antiques du lac Yath, et si le vieux tavernier se souviendrait de lui. Telles étaient les pensées qui lui vinrent dans ce pays du rêve enfin retrouvé.

Mais bientôt un bruit venu d'un énorme arbre creux arrêta ses pas. Il avait évité le vaste cercle de pierres, car il ne tenait pas à parler aux Zoogs ; mais d'après les bruissements excités qu'il entendait dans l'arbre immense, d'importants conseils se tenaient quelque part. En s'approchant, il distingua les accents d'une discussion tendue ; et bientôt une grande inquiétude l'envahit, car c'est d'une guerre contre les chats que débattait cette assemblée souveraine des Zoogs. Tout provenait de la disparition du groupe qui avait furtivement suivi Carter en Ulthar, et que les chats avaient justement puni de ses intentions inopportunes. La rancœur des Zoogs n'avait fait que croître avec le temps, et à présent, ou du moins à échéance d'un mois, ils allaient frapper toute la tribu féline dans une succession d'attaques surprises lancées contre

des individus isolés ou de petits groupes, sans laisser aux myriades de chats d'Ulthar le temps de s'exercer aux manœuvres ni de mobiliser des troupes. Tel était le plan des Zoogs, et Carter comprit qu'il devait le faire échouer avant de poursuivre sa quête.

C'est donc dans le plus grand silence que Randolph Carter gagna l'orée de la forêt. Là, il lança le cri du chat au-dessus des champs baignés de lumière stellaire. Un grand mistigri d'une maison voisine reprit le message et le relaya par-delà des lieues de prairies ondoyantes jusqu'aux guerriers, grands et petits, noirs, gris, tigrés, blancs, roux et chinés. Il se répercuta dans Nir et de l'autre côté de la Skai jusqu'en Ulthar, et les nombreux chats de la cité répondirent à l'unisson avant de s'organiser en ordre de marche. Par bonheur, la lune n'était pas levée et tous les chats se trouvaient sur Terre. À grands bonds vifs et silencieux, ils quittèrent leurs âtres et leurs toits et se précipitèrent dans les plaines en une vaste mer de fourrure jusqu'à la lisière du bois. Carter les y attendait, et le spectacle de ces chats élégants et magnifiques fut un baume pour ses yeux, après toutes les créatures qu'il avait vues et côtoyées dans l'abîme. Il fut heureux de remarquer son vénérable ami et sauveteur à la tête du détachement d'Ulthar, un collier de commandement autour du cou et les moustaches martialement hérissées. Mieux encore, il s'avéra qu'un sous-lieutenant de l'armée, jeune sujet plein d'allant, n'était autre que le petit chaton à qui Carter avait donné une soucoupe de crème à l'auberge d'Ulthar, un matin à présent bien lointain. C'était maintenant un chat

robuste et plein d'avenir, qui ronronna de plaisir en serrant la main de son ami. Son grand-père dit à ce dernier qu'il se débrouillait bien dans l'armée, et qu'il pouvait espérer un grade de capitaine après la prochaine campagne.

Carter décrivit à la tribu féline le péril qu'elle encourait, et fut récompensé de tous côtés par des ronronnements de reconnaissance. Avec les généraux, il mit au point un plan d'action expéditif qui impliquait de foncer immédiatement sur le conseil des Zoogs et leurs autres places fortes, d'anticiper leurs attaques-surprises et de les obliger à traiter avant la mobilisation de leur armée d'invasion. Là-dessus et sans perdre un instant, l'océan de chats se déversa dans le bois enchanté et se répandit autour de l'arbre du conseil et du grand cercle de pierres. Les voix bruissantes montèrent dans les aigus de la terreur quand les Zoogs furtifs et curieux aperçurent les nouveaux venus, auxquels ils n'opposèrent que très peu de résistance. Se voyant battus d'avance, ils oublièrent toute idée de vengeance pour ne se préoccuper que de leur présente sauvegarde.

La moitié des chats s'assit ensuite en formation circulaire autour des Zoogs capturés, en laissant un passage ouvert par lequel on amena les autres prisonniers qu'ils avaient encerclés en diverses parties de la forêt. Carter agissant en qualité d'interprète, les termes de l'armistice furent longuement discutés, et il fut enfin décidé que les Zoogs resteraient une tribu libre sous condition de remettre aux chats un vaste tribut en tétras, cailles et faisans des régions les moins fabuleuses de la forêt.

Douze jeunes Zoogs de la noblesse furent désignés pour être retenus en otages dans le temple des Chats d'Ulthar, et les vainqueurs expliquèrent sans détour que toute disparition de chat sur les frontières du domaine des Zoogs entraînerait pour ces derniers des conséquences désastreuses. Ces questions réglées, les chats assemblés rompirent les rangs ; les Zoogs s'éclipsèrent alors l'un après l'autre dans leurs foyers respectifs, non sans jeter derrière eux des regards sombres.

Le vieux général offrit alors à Carter une escorte pour traverser la forêt et l'amener à la frontière de son choix ; selon lui, les Zoogs nourriraient sans doute une rancœur implacable envers lui à cause de l'échec de leur entreprise guerrière. Avec gratitude, Carter accepta ; non seulement pour la sécurité offerte, mais aussi parce qu'il aimait la gracieuse compagnie des chats. C'est ainsi qu'au milieu d'un régiment sympathique et joueur Randolph Carter, détendu après l'exécution réussie de son devoir, s'engagea dignement dans le bois enchanté aux titanesques arbres phosphorescents, en discutant de sa quête avec le vieux général et son petit-fils. Pendant ce temps, des membres de la troupe se laissaient aller à de fantastiques cabrioles ou pourchassaient les feuilles mortes que le vent poussait parmi les champignons du sol primitif. Le vieux chat déclarait avoir beaucoup entendu parler de Kadath, l'inconnue du désert glacé, mais il ignorait où elle se situait. Quant à la prodigieuse cité du couchant, il n'en avait jamais entendu parler, mais il se ferait un plaisir de transmettre à Carter tout ce qu'il pourrait

en apprendre.

Il confia ensuite à l'explorateur quelques mots de passe de grande valeur parmi les chats du pays du rêve, et le recommanda particulièrement au vieux chef des chats de Céléphaïs, où Carter se rendait. Ce chat, que l'homme connaissait déjà un peu, était un maltais très digne, dont l'influence pourrait avoir grand poids en cas de transaction. L'aube se levait quand ils parvinrent enfin à l'orée du bois, et Carter, à contrecœur, fit ses adieux à ses amis. Le jeune sous-lieutenant qu'il avait connu chaton l'aurait volontiers suivi si le vieux général ne l'avait pas interdit ; l'austère patriarche lui affirma hautement que la voie du devoir passait par la tribu et l'armée. Carter s'en alla donc seul dans les champs dorés, pleins de mystère, qui s'étendaient le long d'une rivière bordée de saules ; et les chats s'en retournèrent dans le bois.

Le voyageur connaissait bien les jardins immenses qui se déploient au long du bois de la mer Cérénérienne, et c'est avec entrain qu'il suivit l'Oukranos, le fleuve chantant qui bordait sa route. Le soleil continua de s'élever sur les pentes douces couvertes de vergers et de pelouses, en rehaussant les couleurs des fleurs qui constellaient par milliers chaque butte et chaque vallon. Une brume clémente s'étend sur toute cette région où le soleil brille un peu plus qu'ailleurs et où le chant estival des oiseaux et des abeilles dure un peu plus longtemps ; si bien que les hommes s'y promènent comme en un pays de fées, et que grands sont leur joie et leur émerveillement quand ils s'en ressouviennent.

À midi, Carter arriva aux terrasses jaspées de Kiran. Elles descendent jusqu'au bord du fleuve et portent le temple de la beauté, là où le roi d'Ilek-Vad, quittant son lointain royaume de la mer du crépuscule, se rend une fois l'an dans un palanquin d'or pour prier le dieu de l'Oukranos, celui qui a chanté pour lui dans sa jeunesse alors qu'il demeurait dans une maisonnette sur ses rives. Tout de jaspe est ce temple ; il couvre un arpent de terre de ses murailles et de ses cours, de ses sept tours pointues et de sa chapelle intérieure où le fleuve pénètre par des canaux secrets et où, la nuit, le dieu chante à mi-voix. Souvent la lune entend une étrange musique alors qu'elle brille sur ces cours, ces terrasses et ces flèches ; mais cette musique est-elle le chant du dieu ou la psalmodie des prêtres occultes ? Nul autre que le roi d'Ilek-Vad ne peut le dire, car il est le seul à avoir pénétré dans le temple et à avoir vu les prêtres. À présent, dans la somnolence du jour, l'édifice aux sculptures délicates était silencieux, et Carter n'entendait que le murmure du grand fleuve, le chant des oiseaux et le bourdonnement des abeilles, tandis qu'il poursuivait sa route sous le soleil enchanté.

Tout l'après-midi, le pèlerin erra sur des prairies parfumées et sur le versant abrité des collines qui descendaient vers le fleuve, piquetées de paisibles chaumières et de chapelles de jaspe ou de chrysobéryl dédiées à des dieux aimables. Parfois, il longeait la rive de l'Oukranos et sifflait à l'attention des poissons vifs et iridescents du courant cristallin. D'autres fois, il faisait halte au milieu des joncs murmurants pour contempler de l'autre

côté du fleuve le grand bois sombre dont les arbres s'avançaient jusqu'au bord de l'eau. Il avait jadis vu en rêve d'étranges et pesants buopoths sortir timidement de ce bois pour boire, mais il n'en apercevait aujourd'hui aucun. De temps en temps, il s'arrêtait aussi pour regarder un poisson carnivore attraper un oiseau pêcheur qu'il avait attiré en faisant briller ses écailles tentatrices au soleil et saisi par le bec avec son énorme gueule alors que le chasseur ailé tentait de piquer sur lui.

En fin de journée, il fit l'ascension d'une petite éminence herbue et vit flamboyer devant lui les mille flèches d'or de Thran dans le soleil couchant. Altières au-delà de l'imaginable sont les murailles d'albâtre de cette incroyable cité ; se refermant presque sur elles-mêmes à leur sommet, elles sont bâties d'un seul tenant selon une technique inconnue des hommes, car elles sont plus anciennes que la mémoire humaine. Pourtant, si hautes soient-elles avec leurs cent portes et leurs deux cents tourelles, la multitude de tours qu'elles contiennent, toutes blanches sous leurs flèches d'or, s'élève plus haut encore ; et les hommes de la plaine alentour les voient dressées au ciel, parfois d'une brillance immaculée, parfois prises dans des écheveaux de nuages et de brume, et parfois encore baignées de nuées basses au-dessus desquelles flamboient, nus, leurs pinacles les plus élevés. À l'endroit où les portes de Thran s'ouvrent sur le fleuve s'étendent de vastes quais de marbre, où dansent doucement à l'ancre des galions richement décorés, en cèdre et en Calamandre odorants, et où d'étranges marins barbus

paressent sur des barils et des ballots portant les hiéroglyphes de contrées lointaines. Dans les terres, par-delà les murailles, s'étend la région agricole ; des maisonnettes y rêvent entre de petites collines, et d'étroites routes jalonnées de nombreux ponts de pierre serpentent gracieusement parmi les jardins et les cours d'eau.

C'est dans ce paysage verdoyant que Carter s'engagea à la tombée du jour. Alors il vit le crépuscule monter du fleuve jusqu'aux prodigieuses flèches d'or de Thran. Juste entre chien et loup, il parvint à la porte du sud, où une sentinelle en robe rouge lui interdit le passage tant qu'il n'eut pas raconté trois rêves défiant l'imagination, prouvant ainsi qu'il était un rêveur digne de déambuler dans les rues escarpées de Thran et de flâner dans les bazars où l'on vendait les marchandises des galions décorés. Alors il entra dans l'incroyable cité, il franchit d'abord une enceinte prodigieusement épaisse par une porte à laquelle le nom de tunnel eût mieux convenu ; puis il erra dans des rues sinueuses qui passaient entre les tours dressées vers le ciel. Des lumières brillaient derrière les grilles et les balcons des fenêtres, et des airs de luth et de fifre montaient des cours intérieures où chantaient des fontaines de marbre. Carter connaissait son chemin et obliqua par des rues plus sombres vers le fleuve, où, dans une taverne à matelots, il retrouva les capitaines et les marins qu'il avait connus dans des milliers d'autres rêves. Là, il paya son voyage jusqu'à Céléphaïs à bord d'un grand galion vert et prit une chambre pour la nuit après s'être gravement entretenu avec le vénérable chat de l'auberge,

qui clignait des yeux devant un âtre immense en rêvant de guerres d'autrefois et de dieux oubliés.

Au matin, Carter embarqua sur le galion à destination de Céléphaïs. Il s'assit à la proue tandis qu'on larguait les amarres, et le long voyage jusqu'à la mer Cérénérienne commença. Sur de nombreuses lieues, les rives demeurèrent telles qu'elles étaient à Thran, avec de temps en temps un curieux temple dressé au loin sur les collines de droite et un village sur la berge, endormi sous ses toits rouges et pentus, des filets étendus au soleil. Songeant à sa quête, Carter soumit tous les marins à un interrogatoire serré sur les gens qu'ils avaient rencontrés dans les tavernes de Céléphaïs. Il insista sur les noms et les coutumes de certains hommes étranges qui présentaient des yeux étroits et allongés, des oreilles aux lobes étirés, un nez fin et un menton pointu, et qui venaient du nord sur des bateaux noirs pour échanger l'onyx contre le jade sculpté, l'or repoussé et les oiseaux chanteurs, petits et rouges, de Céléphaïs. Les marins ne savaient pas grand-chose d'eux, sauf qu'ils étaient avares de mots et inspiraient une sorte de respect craintif à qui les côtoyait.

Leur lointain pays s'appelait Inquanok et attirait peu de monde, car c'était une terre froide et crépusculaire qu'on disait proche de l'inquiétant plateau de Leng ; cependant, des montagnes infranchissables se dressaient du côté où Leng était censé s'étendre, si bien que nul ne pouvait dire si ce plateau infernal avec ses horribles villages de pierre et son monastère innommable se trouvait bien là, ou bien si cette rumeur n'avait ses racines que dans la peur qui

venait la nuit aux timorés quand cette formidable barrière de pics s'élevait, noire sur la lune montante. Assurément, les hommes gagnaient Leng par des océans très divers. Les marins du galion n'avaient aucune connaissance d'autres frontières d'Inquanok, et ils n'avaient entendu parler du désert glacé et de Kadath l'inconnue que par de vagues récits fort imprécis. Quant à la prodigieuse cité du couchant que cherchait Carter, ils en ignoraient tout. Le voyageur cessa donc de poser des questions sur ces pays lointains, et se réserva pour l'heure où il pourrait s'entretenir avec les hommes étranges venus de la froide et crépusculaire Inquanok, descendants des dieux qui sculptèrent leurs propres traits sur le Ngranek.

À la fin du jour, le galion arriva aux courbes du fleuve qui traversent les jungles parfumées de Kled. Carter regretta de ne pouvoir descendre à terre, car dans ce fouillis tropical dorment d'extraordinaires palais d'ivoire, solitaires et intacts, jadis résidences des fabuleux monarques d'un pays au nom aujourd'hui oublié. Les sortilèges des Anciens protègent ces lieux de la décrépitude, car il est écrit qu'ils auront peut-être un jour leur utilité ; des caravanes d'éléphants les ont aperçus de loin, au clair de lune, mais nul n'ose s'en approcher à cause des gardiens auxquels ils doivent leur intégrité. Cependant, le navire poursuivit sa route ; le crépuscule étouffa les bruits du jour et les premières étoiles clignotèrent en réponse aux lucioles qui commençaient à apparaître sur les rives, tandis que la jungle s'évanouissait peu à peu dans le lointain, ne laissant que son parfum pour tout souvenir de son

existence. Puis durant toute la nuit le galion vogua au-dessus d'anciens mystères invisibles et insoupçonnés. Une fois, une vigie annonça des feux sur les monts à l'est, mais le capitaine, somnolent, dit qu'il valait mieux ne point trop les regarder, car nul ne savait par qui ou quoi ils avaient été allumés.

Au matin, le fleuve s'était considérablement élargi et, à la vue des maisons sur les rives, Carter comprit qu'ils approchaient de la vaste cité marchande de Hlanith, sur la mer Cérénérienne. Là, les murailles sont de granit grossier et des pignons grotesquement pointus, bâtis de bois et de plâtre, surmontent les maisons. Les habitants de Hlanith ressemblent plus à ceux du monde de l'éveil que quiconque dans le pays du rêve, si bien que leur cité n'est recherchée que pour le troc, bien qu'elle soit réputée pour les robustes réalisations de ses artisans. Les quais de Hlanith sont en chêne, et le galion s'y amarra pendant que le capitaine négociait dans les tavernes. Carter aussi descendit à terre. Il examina avec curiosité les rues sillonnées d'ornières où des chars à bœufs circulaient lourdement ; dans les bazars, des marchands fébriles au regard inexpressif vantaient leurs produits. Les auberges à matelots se situaient toutes près des quais, dans des ruelles pavées que blanchissait le sel des embruns lors des marées hautes ; leurs plafonds aux poutres noircies et leurs croisées à deux battants avec leurs carreaux en culs-de-bouteille leur donnaient un aspect très ancien. De vieux marins parlèrent longuement à Carter de ports lointains et lui racontèrent de nombreux récits au sujet des curieux

personnages qui venaient d'Inquanok la crépusculaire, mais sans ajouter grand-chose à ce qu'il avait appris de l'équipage du galion. Enfin, après force chargements et déchargements, le navire reprit sa route vers la mer du couchant ; les hautes murailles et les pignons de Hlanith rapetissèrent au loin tandis que les dernières lueurs d'or du jour les habillaient d'une beauté bien supérieure à celle que les hommes leur avaient octroyée.

Deux nuits et deux jours le galion vogua sur la mer Cérénérienne, sans voir aucune terre, ne hélant qu'un seul autre navire sur sa route. Enfin, à la tombée du deuxième jour, le pic enneigé d'Aran monta sur l'horizon, avec ses ginkgos qui se balançaient au vent sur ses basses pentes, et Carter sut qu'ils avaient atteint le pays d'Ooth-Nargai et la merveilleuse cité de Céléphaïs. Les minarets scintillants de cette ville fabuleuse apparurent rapidement, puis les murailles de marbre immaculé avec leurs statues de bronze, et l'immense pont de pierre sous lequel le Naraxa se jette dans la mer. Les douces collines sur lesquelles s'appuie la ville montèrent ensuite, couvertes de bosquets et de jardins d'asphodèles, de petites chapelles et de chaumières. Enfin, loin à l'arrière-plan, la chaîne violette des monts tanariens, puissante et mystérieuse, au-delà de laquelle courent des routes interdites qui mènent dans le monde de l'éveil et vers d'autres régions du rêve.

Le port était encombré de galères peintes ; certaines venues de Sérannian, la nébuleuse cité de marbre qui s'étend dans l'espace éthérique au-delà du point où la mer rencontre le ciel, et d'autres qui provenaient de parties plus

matérielles du pays du rêve. L'homme de barre se fraya un chemin parmi elles jusqu'aux quais aux fragrances épicées où le galion s'amarra au crépuscule, alors que, par millions, les lumières de la cité commençaient à scintiller sur l'eau. Toujours renouvelée telle semblait être cette immortelle cité de rêve ; car le temps n'y a pas le pouvoir de ternir ni de détruire les choses et les êtres. Le temple de turquoise de Nath-Orthath est tel qu'il a toujours été et les quatre-vingts prêtres aux couronnes d'orchidées sont ceux-là mêmes qui le bâtirent il y a dix mille ans. Le bronze des immenses portes n'a rien perdu de son éclat, jamais les pavements d'onyx ne s'usent ni ne se fendent ; les marchands et les chameliers que les grandes statues de bronze contemplent du haut des murailles sont plus vieux que les légendes, mais c'est en vain qu'on chercherait un fil blanc dans leurs barbes à pointes.

Carter ne songea pas un instant à visiter le temple, le palais ni la citadelle ; il demeura près de l'enceinte, du côté de la mer, en compagnie des marchands et des marins. Et quand il fut trop tard pour glaner rumeurs et légendes, il se mit en quête d'une vieille taverne qu'il connaissait bien et s'y reposa en rêvant des dieux de Kadath l'inconnue. Le lendemain, il arpenta les quais dans l'espoir de rencontrer les étranges marins d'Inquanok, mais il apprit qu'il ne s'en trouvait point au port actuellement, leur galère n'étant pas attendue avant deux semaines au moins. Il dénicha pourtant un marin thorabonien qui avait été en Inquanok et avait travaillé dans les carrières d'onyx de ce pays crépusculaire. L'homme déclara qu'il existait certainement

un passage, que tous semblaient craindre et fuir comme la peste, en direction du nord, au-delà de la région peuplée. Le Thorabonien était d'avis que ce désert contournait l'ultime chaîne de pics infranchissables pour s'introduire dans l'infernal plateau de Leng, et que c'était la raison de la peur qu'il inspirait aux hommes. Il admettait cependant l'existence d'autres récits faisant vaguement état de présences maléfiques et d'innommables sentinelles. S'agissait-il de l'immensité légendaire qui abrite Kadath l'inconnue, il l'ignorait ; mais il semblait improbable que ces présences et ces sentinelles, si elles existaient vraiment, eussent été postées là pour rien.

Le lendemain, Carter remonta la rue des Piliers jusqu'au temple de turquoise, où il s'entretint avec le Grand-Prêtre. C'est surtout Nath-Horthath qui est adoré à Céléphaïs, mais tous les Grands Anciens sont mentionnés dans les prières du jour, et le prêtre était assez au courant de leurs humeurs. Comme Atal en la lointaine Ulthar, il déconseilla fermement à Carter de tenter de les voir, disant qu'ils sont irascibles et capricieux, et bénéficient d'une étrange protection de la part des Autres Dieux de l'Extérieur, qui eux sont dénués d'esprit et dont l'âme et le messager sont Nyarlathotep, le chaos rampant. Le secret jaloux dont ils entouraient la prodigieuse cité du couchant indiquait clairement qu'ils ne souhaitaient pas que Carter s'y rendît, et ils ne verraient sans doute pas d'un bon œil la venue d'un homme désireux de les rencontrer et de plaider sa cause devant eux. Nul n'avait jamais découvert Kadath dans le passé et il vaudrait peut-être mieux que nul ne la

trouvât dans l'avenir. Les rumeurs qui couraient sur la forteresse d'onyx des Grands Anciens n'étaient aucunement rassurantes.

Remerciant le Grand-Prêtre à la couronne d'orchidées, Carter quitta le temple et se mit en quête du bazar des abattoirs à moutons, où résidait, heureux et le poil luisant, le vieux chef des chats de Céléphaïs. Ce félin gris et digne prenait le soleil sur le pavé d'onyx, et il tendit une patte languide à l'approche de son visiteur. Mais une fois que Carter lui eut répété les mots de passe et les introductions fournis par le vieux chat général d'Ulthar, le patriarche à fourrure se montra très cordial, très communicatif, et lui confia une grande partie du savoir secret des chats qui vivent sur les pentes inclinées vers la mer d'Ooth-Nargai. Bien mieux, il lui rapporta différents récits que lui avaient glissés à l'oreille les chats timides des quais de Céléphaïs, à propos des hommes d'Inquanok, sur les noirs navires desquels nul chat ne veut embarquer.

De ces hommes, apparemment, émanait une aura qui n'était pas de la terre, bien que là ne fût pas la raison pour laquelle les chats refusent de monter sur leurs navires. Non, cela tient à ce qu'Inquanok renferme des ombres qu'aucun chat ne supporte, si bien qu'en ce froid royaume du crépuscule on n'entend nul ronronnement réconfortant ni même un miaulement. Est-ce à cause de ce qu'apporte le vent depuis l'hypothétique Leng par-dessus les pics infranchissables ou de ce qui filtre du désert glacé du nord ? On ne sait ; mais il demeure que sur cette terre lointaine plane une impression d'espace extérieur que les

chats n'aiment pas et à laquelle ils sont plus sensibles que les hommes. C'est pourquoi ils refusent de monter à bord des noirs vaisseaux qui s'amarrent aux quais basaltiques d'Inquanok.

Le vieux chef des chats indiqua aussi à Carter où trouver son ami le roi Kuranès qui, dans des rêves précédents de l'explorateur, régnait alternativement dans le palais en cristal de rose des Septante Délices à Céléphaïs et dans le château de nuée aux multiples tourelles de Sérannian, la cité du ciel. Il ne se satisfaisait plus de ces lieux, semblait-il, et s'était pris d'une profonde nostalgie pour les falaises anglaises et les basses terres de son enfance. Là, derrière les fenêtres treillissées des hameaux rêveurs s'élèvent de vieilles chansons, et de charmants clochers gris piquent au loin la verdure des vallées. Ces plaisirs du monde de l'éveil, il ne pouvait les retrouver, car son corps était mort ; mais il avait fait ce qui s'en rapprochait le plus il avait rêvé un petit coin d'une semblable campagne dans une région à l'est de la cité, là où des prairies montent doucement en gracieuses ondulations depuis les falaises du bord de mer jusqu'au pied des monts Tanariens. C'est là qu'il résidait, dans un manoir gothique de pierre grise qui dominait la mer, en essayant de s'imaginer qu'il s'agissait de Trevor Towers, la vieille demeure où il était né et où treize générations de ses ancêtres avaient vu le jour. Sur la côte proche, il avait bâti un petit village de pêcheurs cornouaillais aux ruelles pavées et escarpées, et y avait installé des gens d'un type anglais prononcé, auxquels il s'obstinait à apprendre les chers et inoubliables accents

des vieux pêcheurs de Cornouailles. Non loin de là, au fond d'une vallée, il avait érigé une vaste abbaye normande dont il voyait le clocher de sa fenêtre, et tout autour, dans le cimetière, il avait dressé des stèles grises gravées des noms de ses ancêtres et mangées d'une mousse rappelant celle de la vieille Angleterre. Kuranès avait beau être un monarque au pays du rêve, avec toute la pompe et toutes les merveilles que l'on imagine, toutes les splendeurs et toutes les beautés, les extases et les délices, les nouveautés et les sensations fortes qu'il désirait, c'est avec joie pourtant qu'il aurait renoncé pour toujours à sa puissance, à son luxe et à sa liberté pour passer une seule journée de bonheur sous les traits d'un petit garçon dans la pure et calme Angleterre, cette vieille Angleterre bien-aimée qui avait façonné son être et dont il ferait partie à jamais.

Aussi, quand Carter fit ses adieux au vieux chef grisonnant des chats, ce n'est pas vers les terrasses du palais de cristal de rose qu'il se dirigea, mais vers la porte de l'orient, puis, à travers des champs fleuris de marguerites, vers un pignon pointu qu'il apercevait au milieu des chênes d'un parc qui montait jusqu'aux falaises. Il arriva enfin devant une vaste haie : là s'ouvrait une porte flanquée d'une petite loge de brique, et quand il agita la cloche, ce n'est point un laquais en robe et pommadé qui vint lui ouvrir, mais un petit vieux trapu, vêtu d'une blouse et claudicant, qui faisait de son mieux pour prendre l'accent pittoresque de la Cornouaille profonde. Carter suivit une allée ombreuse entre des arbres aussi proches que

possible de ceux d'Angleterre, puis il traversa des terrasses et des jardins dessinés comme du temps de la reine Anne. À la porte flanquée de chats de pierre comme c'était autrefois la coutume, un majordome en livrée, avec de gros favoris, vint à sa rencontre et l'emmena sans tarder à la bibliothèque. Là, Kuranès, Seigneur d'Ooth-Nargai et du Ciel autour de Sérannian, installé d'un air pensif dans un fauteuil près de la fenêtre, contemplait son petit village côtier en espérant vainement l'entrée de sa vieille nourrice qui le gronderait parce qu'il n'était pas prêt pour l'exécrable pique-nique du curé, alors que la voiture attendait et que la patience de sa mère était à bout.

Habillé d'une robe de chambre dont la coupe était à la mode à Londres dans sa jeunesse, Kuranès se leva avec empressement pour accueillir son hôte. La vue d'un Anglo-Saxon venu du monde de l'éveil lui réchauffait le cœur, même s'il s'agissait d'un Saxon de Boston dans le Massachusetts et non de Cornouailles. Longtemps ils parlèrent du passé, car c'étaient tous deux de vieux rêveurs, fort versés dans les merveilles des lieux extraordinaires. Kuranès, en effet, avait voyagé au-delà des étoiles jusque dans le vide originel, et on disait qu'il était le seul à en être revenu sain d'esprit.

Enfin, Carter parla de sa quête à son hôte et lui posa les mêmes questions qu'il avait posées à tant d'autres. Kuranès ignorait où se trouvaient Kadath et la prodigieuse cité du couchant ; par contre, il savait que les Grands Anciens étaient des créatures très dangereuses que les Autres Dieux protégeaient d'étrange façon contre les

importuns. Il en avait appris beaucoup sur ces Autres Dieux dans de lointaines régions de l'espace, surtout dans celle où la forme n'existe pas et où des gaz de couleur étudient les secrets du monde les plus hermétiques. Le gaz violet S'ngac lui avait raconté des histoires terrifiantes sur Nyarlathotep, le chaos rampant, et lui avait recommandé de ne jamais approcher du vide central où Azatoth, le sultan des démons, claque avidement des mâchoires dans les ténèbres. Bref, il n'était pas bon de se frotter aux Très Anciens ; et s'ils s'obstinaient à refuser tout accès à la prodigieuse cité du couchant, mieux valait ne pas la chercher.

De plus, Kuranès doutait que son hôte, dût-il trouver la cité, en tirât quelque profit. Il avait passé de longues années à soupirer en rêvant de la charmante Céléphaïs et du pays d'Ooth-Nargai, de la liberté, de la magnificence et du savoir immense d'une existence débarrassée de ses chaînes, de ses conventions et de toutes ses pesanteurs. Mais une fois qu'il eut trouvé la cité, le pays et qu'il en fut devenu roi, il s'aperçut bientôt que la routine grignotait peu à peu la magnificence et la liberté jusqu'à les faire disparaître, manque d'un ancrage ferme dans ses souvenirs et ses sentiments. Souverain d'Ooth-Nargai, il ne voyait plus aucun sens à ce rôle et sombrait sans cesse dans la nostalgie des vieux entours familiers de l'Angleterre qui avaient façonné sa jeunesse. Il aurait donné tout son royaume pour le tintement des cloches de Cornouailles sur les dunes, et les innombrables minarets de Céléphaïs pour les toits pentus et familiers du village

près de sa maison d'enfance. C'est pourquoi il dit à son hôte que la cité inconnue du couchant ne recelait peut-être pas toutes les satisfactions qu'il en espérait et qu'il valait mieux pour lui qu'elle restât un rêve magnifique et à demi oublié.

Alors qu'il était jadis éveillé, il avait souvent rendu visite à Carter et connaissait bien les charmantes collines de Nouvelle-Angleterre qui avaient vu naître son ami. En fin de compte, il en avait la certitude, l'explorateur se prendrait de nostalgie pour les paysages de son enfance : la lueur de Beacon Hill le soir, les temples élevés et les sinueuses ruelles escarpées de la pittoresque ville de Kingsport. Les vénérables toits en croupe de l'antique Arkham hantée par les sorcières, les prairies et les vallées heureuses où serpentent des murs de pierre et où les blancs pignons des fermes pointent dans leur berceau de verdure. Randolph Carter entendit tout cela, mais resta sur ses positions ; et quand ils se quittèrent enfin, chacun avait gardé ses convictions. Carter retourna à Céléphaïs par la porte de bronze, puis descendit la rue des Piliers jusqu'à la vieille enceinte du front de mer ; là il parla de nouveau de ports lointains avec les marins et il attendit le vaisseau noir en provenance d'Inquanok la froide et la crépusculaire ; celle dont l'équipage et les marchands d'onyx aux traits singuliers portaient en eux le sang des Grands Anciens.

Enfin, un soir que brillaient les étoiles et que le Pharos illuminait splendidement le port, le navire tant espéré jeta l'ancre et, seuls ou en groupes, les marins et les négociants aux étranges visages apparurent dans les

antiques tavernes adossées à l'enceinte. Il était très émouvant de revoir ces traits vivants si semblables à ceux, divins, du Ngranek, mais Carter ne se hâta pas d'engager la conversation avec ces marins taciturnes. Ignorant quel orgueil, quels mystères, quels vagues souvenirs célestes pouvaient sommeiller chez ces enfants des Grands Anciens, il jugeait peu judicieux de leur parler de sa quête ou de les interroger trop précisément sur le désert glacé qui s'étend au nord de leur pays crépusculaire. Ils frayaient d'ailleurs peu avec les autres clients des antiques tavernes à matelots, et préféraient se regrouper dans des coins reculés pour chanter entre eux des airs obsédants de pays inconnus ou psalmodier de longs récits avec des accents étrangers au reste de la terre du rêve. Or, mélodies et histoires étaient si insolites, si bouleversantes qu'on pouvait deviner les merveilles qu'elles décrivaient rien qu'à l'expression de l'auditoire, bien que les oreilles ordinaires n'y entendissent qu'un rythme singulier et une obscure mélopée.

Une semaine durant, ces matelots hors du commun traînèrent dans les tavernes et commercèrent dans les bazars de Céléphaïs. Avant qu'ils ne repartent, Carter réserva une place à bord de leur vaisseau noir en se faisant passer pour un vieux mineur d'onyx qui souhaitait travailler dans leurs carrières. Ce navire, gracieux et habilement construit, était fait en bois de teck à garnitures d'ébène et filigranes d'or ; soie et velours tapissaient la cabine du voyageur. Un matin, au changement de marée, on hissa les voiles et on leva l'ancre. Installé à la poupe,

Carter vit disparaître au loin l'éternelle Céléphaïs avec ses murailles, ses statues de bronze et ses minarets d'or qui flamboyaient au soleil levant ; le sommet enneigé du mont Aran diminuait peu à peu. À midi, plus rien ne restait de tout cela que le doux bleu de la mer Cérénérienne, et, très loin, une galère peinte qui faisait voile vers le royaume de Sérannian où la mer rejoint le ciel.

Puis la nuit vint, gorgée d'étoiles magnifiques, et le vaisseau noir mit le cap sur la Grande et la Petite Ourse qui tournaient lentement autour du pôle. Les marins entonnèrent d'étranges chansons de pays inconnus avant de s'éclipser un par un dans le gaillard d'avant. Les hommes de quart, d'un air de regret, murmuraient d'anciennes litanies en se penchant par-dessus le bastingage pour apercevoir les poissons lumineux qui jouaient dans leurs demeures sous-marines. Carter alla se coucher à minuit et se leva à la clarté d'un jeune matin, en remarquant que le soleil semblait plus au sud qu'à l'accoutumée. Au cours de cette deuxième journée, il apprit à mieux connaître l'équipage, amenant peu à peu les hommes à lui parler de leur pays crépusculaire, de leur exquise cité d'onyx et de leur crainte des pics infranchissables derrière lesquels, dit-on, s'étend Leng. Ils lui exprimèrent leur tristesse qu'aucun chat n'accepte de demeurer sur la terre d'Inquanok, ce dont ils rejetaient le blâme sur la proximité cachée de Leng. Ils acceptèrent de parler de tout, sauf du désert pierreux du nord : il avait quelque chose d'inquiétant et on jugeait à propos de ne pas en reconnaître l'existence.

Par la suite, ils parlèrent à Carter des carrières dans lesquelles il disait vouloir travailler. Il y en avait beaucoup, car toute la cité d'Inquanok était construite en onyx, et l'on en vendait de grands blocs polis à Rinar, à Ogrothan, à Céléphaïs et dans le pays même, grâce aux marchands de Thraa, d'Ilarnek et de Kadatheron, qui les échangeaient contre les merveilleux produits de ces ports fabuleux. De plus, loin dans le nord, presque dans le désert dont les hommes d'Inquanok refusaient d'admettre l'existence, se trouvait une carrière inexploitée plus grande que toutes les autres, dont avaient été extraits des blocs si prodigieux que la vue des vides qu'ils avaient laissés frappait tous les visiteurs de terreur. Qui avait excavé ces blocs monstrueux et où les avait-on transportés ? Nul ne pouvait le dire. Mais on estimait préférable de laisser en paix cette carrière que hantaient peut-être encore les souvenirs de ces temps inhumains. Elle gisait donc abandonnée dans le crépuscule, et seuls planaient dans son immensité les corbeaux et les légendaires Shantaks. L'existence d'une telle carrière plongea Carter dans de profondes réflexions, car d'antiques récits disent que la forteresse des Grands Anciens, au-dessus de Kadath l'inconnue, est faite d'onyx.

Chaque jour, le soleil baissait un peu plus à l'horizon et les brumes du ciel s'épaississaient. En deux semaines, toute lumière solaire eut disparu. Seul un crépuscule grisâtre et surnaturel filtrait par un dôme de nuées éternelles durant le jour ; la nuit, une froide phosphorescence où ne brillait nulle étoile tombait de ce plafond nébuleux. Le vingtième jour, on vit au loin un

immense rocher déchiqueté pointer hors de l'eau, première terre signalée depuis la disparition du pic enneigé d'Aran. Carter demanda au capitaine le nom de ce rocher. Il s'entendit répondre qu'il n'en avait pas et qu'aucun navire ne s'en était jamais approché pour l'examiner, à cause des sons qui s'en échappaient la nuit. Et quand, après la tombée du jour, un hurlement sourd et interminable s'éleva de ce granit tailladé par la mer, le voyageur fut bien aise qu'on n'y eût point fait halte et qu'il ne portât pas de nom. Les marins prièrent et psalmodièrent tant que le son fut audible, et Carter, au milieu de la nuit, rêva qu'il faisait des cauchemars terrifiants.

Deux matins après cette rencontre se dessina au loin, à l'est, une chaîne d'immenses pics gris dont les sommets se perdaient dans les immuables nuages de ce monde crépusculaire. À leur vue, les marins entonnèrent des chants de joie et certains s'agenouillèrent sur le pont pour prier. Carter comprit alors qu'ils étaient arrivés au pays d'Inquanok et s'amarreraient bientôt aux quais de basalte de sa vaste ville éponyme. Vers midi, une côte sombre apparut, et avant trois heures les dômes bulbeux et les flèches fantastiques de la cité d'onyx se dressaient contre le ciel du nord. Étonnants, ses antiques bâtiments s'élevaient au-dessus des murailles et des quais, d'un noir délicat rehaussé de volutes, de cannelures et d'arabesques en or incrusté. Les maisons, hautes et percées d'une multitude de fenêtres, étaient entièrement décorées de fleurs et de motifs gravés dont la mystérieuse

symétrie aveuglait l’œil d’une beauté plus éblouissante que la lumière. Certaines se terminaient en un dôme renflé qui s’effilait à son sommet, d’autres en pyramide à terrasses sur lesquelles se dressaient d’innombrables minarets qui présentaient toutes les variations imaginables. Les enceintes étaient basses et percées de nombreuses portes, chacune surmontée d’un arc immense qui s’élevait bien au-dessus du niveau général et dont la clé de voûte s’ornait de la tête d’un dieu ciselé avec le même talent que le visage monstrueux du Ngranek. Sur une colline au centre de la cité se trouvait une tour à seize angles, plus haute que tous les autres bâtiments et qui portait un grand beffroi au toit pointu reposant sur un dôme aplati. Il s’agissait, dirent les marins, du temple des Très Anciens, dirigé par un grand-prêtre chargé d’ans, et dépositaire de secrets inouïs.

Régulièrement, le tintement d’une cloche étrange résonnait sur la cité d’onyx, et à chaque fois une envolée de musique mystique y répondait, composée de cors, de violes et de chœurs. D’une rangée de trépieds installés sur une galerie qui encerclait le grand dôme, de hautes flammes jaillissaient à certains moments ; car les prêtres et les habitants de cette cité étaient versés dans les mystères des origines, et conservaient fidèlement les rythmes des Grands Anciens tels qu’ils sont décrits dans des parchemins plus antiques que les Manuscrits Pnakotiques. Comme le navire passait les grands brise-lames de basalte pour se présenter dans le port, les moindres sons de la cité devinrent audibles et Carter distingua sur les

quais des esclaves, des marins et des marchands. Les matelots et les négociants, avec leur visage étrange, étaient bien de la race des dieux. Mais selon la rumeur, les esclaves, individus trapus aux yeux bridés, venaient des vallées qui s'étendent au-delà de Leng, après avoir traversé ou contourné, nul ne savait comment, la chaîne de pics infranchissables qui isole le plateau maudit. Les quais, très larges au pied de l'enceinte de la cité, s'encombraient de toute sorte de marchandises apportées par les galères, tandis qu'à une de leurs extrémités d'énormes tas d'onyx, tant sculpté que brut, attendaient l'embarquement pour les lointains marchés de Rinar, d' Ogrothan et de Céléphaïs.

La nuit n'était pas encore tombée quand le vaisseau noir s'ancra le long d'un môle de pierre ; marins et marchands descendirent à terre et, passant sous la voûte de la porte, pénétrèrent dans la cité, dont les rues étaient pavées d'onyx, certaines larges et rectilignes, d'autres étroites et tortueuses. Les maisons proches de la mer étaient plus basses que les autres et arboraient au-dessus du curieux arc de leur entrée des signes faits d'or, en l'honneur, disait-on, des divers petits dieux qui les protégeaient. Le capitaine emmena Carter dans une vieille taverne où affluaient les matelots de pays extraordinaires, en promettant de lui montrer le lendemain les merveilles de la cité du crépuscule, puis de le conduire aux estaminets des carriers d'onyx, près de l'enceinte septentrionale. Le soir tomba enfin, on alluma de petites lampes de bronze et les marins de l'établissement entonnèrent des chants de

contrées lointaines. Soudain, du sommet de la haute tour, le son de l'énorme cloche s'abattit sur la cité. En réponse monta l'envolée mystérieuse des cors, des violes et des voix, et tous aussitôt interrompirent leurs chants ou leurs récits et s'inclinèrent en silence jusqu'à ce que mourût le dernier écho. Car le merveilleux et l'étrange règnent sur la cité crépusculaire d'Inquanok, et les hommes observent soigneusement les rites, de crainte qu'un destin vengeur et insoupçonné ne s'abatte soudain sur eux.

Dans les ombres du fond de la taverne, Carter avisa une silhouette trapue qui ne lui plut point : il s'agissait sans erreur possible du vieux marchand aux yeux bridés qu'il avait vu si longtemps auparavant dans les établissements de Dylath-Leen et qui avait la réputation de commercer avec les horribles villages de pierre de Leng, dont nul homme de bon sens ne s'approche et dont on aperçoit de loin les feux nocturnes et maléfiques. On disait aussi qu'il avait traité avec le grand-prêtre qu'on ne doit pas décrire, celui qui porte un masque de soie jaune et vit seul dans un monastère préhistorique. Une étrange lueur sagace s'était allumée dans l'œil de cet homme alors que Carter se renseignait auprès des marchands de Dylath-Leen à propos de Kadath et du désert glacé. Pour une raison mal explicable, sa présence dans la cité sombre et hantée d'Inquanok, si près des prodiges du nord, n'avait rien de rassurant. Il disparut avant que Carter pût s'adresser à lui, et des marins déclarèrent plus tard qu'il était arrivé avec une caravane de yaks venue d'on ne savait trop où, qui transportait les œufs colossaux et savoureux du légendaire

oiseau Shantak dans l’espoir de les échanger contre les exquises coupes de jade d’Ilarnek.

Le lendemain matin, le capitaine du navire emmena Carter par les rues d’onyx d’Inquanok, sombres sous leur ciel crépusculaire. Les portes marquetées, les frontons sculptés, les balcons gravés et les oriels aux vitres de cristal, tous luisaient d’une beauté obscure et polie ; çà et là, une place s’ouvrait, ornée de piliers noirs, de colonnades et de curieuses statues représentant des êtres mi-humains, mi-fabuleux. À l’extrémité de certaines rues longues et rectilignes, dans quelques ruelles secondaires ou par-dessus les dômes bulbeux, on se trouvait devant des points de vue étranges et d’une beauté indescriptible. Rien n’était plus magnifique que l’envolée massive de l’immense temple central des Anciens avec ses seize côtés sculptés, son dôme aplati et la flèche de son altier beffroi qui dominait tout le reste. À l’est, loin par-delà l’enceinte de la cité et à bien des lieues de pâture, s’élevaient les lugubres flancs gris des vertigineux pics infranchissables derrière lesquels la rumeur plaçait le hideux plateau de Leng.

Le capitaine conduisit Carter au temple monumental. Il se dresse avec son parc ceint de murs dans une vaste place circulaire d’où partent des rues comme autant de rayons d’un moyeu. Les sept portes à voûte du jardin sont toujours ouvertes ; chacune est surmontée d’un visage gravé semblable à ceux des entrées de la cité, et les gens se promènent à volonté, mais avec révérence, le long des chemins carrelés et des petits sentiers bordés de termes

grotesques et de chapelles dédiées à des dieux modestes. On y rencontre des fontaines, des bassins et des étangs qui reflètent le fréquent embrasement des trépieds de la haute galerie ; ces pièces d'eau sont toutes faites d'onyx et abritent de petits poissons lumineux ramenés des profondeurs de l'océan par de hardis plongeurs. Quand le timbre profond du beffroi résonne sur le jardin et la cité, et que répondent les cors, les violes et les chœurs qui montent des sept loges voisines des portes du parc, de longues colonnes de prêtres masqués et encapuchonnés de noir sortent par les sept issues du temple, portant devant eux, à bout de bras, de vastes bols d'or d'où s'échappe une curieuse vapeur. Et les sept colonnes avancent bizarrement, chacun lançant la jambe loin en avant sans plier le genou, jusqu'aux sept loges dans lesquelles elles disparaissent sans jamais en ressortir. On dit que des passages souterrains relient les loges au temple et que les longues processions de prêtres y retournent ainsi ; on murmure aussi que des escaliers d'onyx descendent jusqu'en des lieux où résident des mystères qu'on ne dévoile jamais. Mais certains chuchotent que les prêtres masqués et encapuchonnés ne seraient pas humains.

Carter ne pénétra pas dans le temple, car nul autre n'en a le droit que le Roi Voilé. Mais avant qu'il ne quitte le jardin, ce fut l'heure de la cloche. Il entendit résonner au-dessus de lui le timbre assourdissant, puis monter des loges, près des portes, le chœur plaintif des cors, des violes et des voix. Par les sept grandes allées, les longues

processions de prêtres défilèrent, bols en main, de leur singulière démarche, faisant naître chez le voyageur une peur qu'inspirent rarement les prêtres humains. Quand le dernier eut disparu, Carter sortit du jardin, non sans remarquer une tache sur le pavé là où les clercs étaient passés avec leurs bols. Même le capitaine n'apprécia guère l'éclaboussure et il fit presser le pas à son compagnon, le dirigeant vers la colline sur laquelle s'élèvent les dômes innombrables du merveilleux palais.

Toutes les voies d'accès au palais d'onyx sont étroites et pentues, sauf celle, large et courbe, où le roi et ses compagnons se promènent à dos de yak ou dans des chars tirés par ces bêtes. Carter et son guide montèrent une allée tout en marches, entre des murs incrustés d'étranges signes en or et sous des balcons et des oriels d'où s'échappaient parfois de doux accords ou des bouffées de parfums exotiques. Toujours plus loin se dressaient les murailles titanesques, les puissants contreforts et les innombrables dômes en bulbe qui font la célébrité du palais du Roi Voilé. Enfin, ils franchirent une immense voûte noire pour déboucher dans les jardins d'agrément du monarque. Là, Carter fit halte, pris de faiblesse devant tant de beauté. Les terrasses d'onyx et les allées à colonnades, les parterres multicolores et les délicats arbres à fleurs cultivés en espalier sur treillis d'or, les urnes d'airain et les trépieds aux bas-reliefs exquis, les statues de marbre noir veiné sur leurs piédestaux, si vraies qu'on croyait les voir respirer, les fontaines carrelées du lagon à fond de basalte que traversaient des poissons

lumineux, les temples miniatures installés sur des colonnes sculptées pour les oiseaux iridescents au chant mélodieux, les magnifiques volutes qui ornaient les vastes portes de bronze, et les plantes grimpantes, couvertes de fleurs et palissées sur chaque pouce des murs polis, se rejoignaient pour composer un tableau dont la beauté excédait la réalité, une beauté quasi fabuleuse même pour la terre du rêve. Elle chatoyait comme une vision sous le ciel gris, devant la magnificence des dômes diaprés du palais et la lointaine et fantastique silhouette des pics infranchissables. Et sans cesse, oiseaux et fontaines chantaient, tandis que les parfums des fleurs rares flottaient comme un voile sur ce jardin extraordinaire, qui en cet instant était désert, pour le plus grand plaisir de Carter. Puis les deux hommes firent demi-tour et redescendirent l'escalier d'onyx, car nul visiteur n'a le droit d'entrer dans le palais proprement dit. De plus, il vaut mieux ne pas contempler trop longtemps le grand dôme central, car il abrite, dit-on, l'ancêtre de tous les fabuleux Shantaks et inflige des rêves étranges aux curieux.

Après cela, le capitaine emmena Carter dans les quartiers nord de la ville, près de la porte des Caravanes, où foisonnent les tavernes des marchands de yaks et des carriers d'onyx. Là, sous le plafond bas d'une auberge pleine de mineurs, ils se dirent adieu : le travail appelait le capitaine et Carter était impatient de parler du nord avec les carriers. L'auberge était bondée et le voyageur se trouva bientôt en conversation avec plusieurs hommes ; il prétendit être un mineur d'onyx chevronné, brûlant

d'impatience d'en savoir plus long sur les carrières d'Inquanok. Mais il n'en apprit guère plus qu'il n'en savait déjà, car les carriers, tremblants, se montrèrent évasifs sur le froid désert du nord et la carrière que nul ne visite. Ils parlèrent craintivement d'émissaires fabuleux venus de derrière les montagnes où la rumeur situe Leng, de présences maléfiques et de sentinelles innommables loin dans le nord, au milieu des rochers épars. À mi-voix, ils ajoutèrent que les Shantaks légendaires ne sont pas des êtres normaux et qu'en vérité il valait mieux qu'aucun homme n'en eût jamais réellement vu (c'est dans les ténèbres qu'on nourrit le fameux ancêtre des Shantaks qui vit sous la coupole du roi).

Le lendemain, sous prétexte de jeter personnellement un coup d'œil sur différentes mines et de visiter les fermes clairsemées et les curieux villages d'onyx d'Inquanok, Carter loua un yak et remplit de vivres de grandes fontes de cuir en prévision du voyage. Passé la porte des Caravanes, la route courait tout droit, bordée de champs labourés et de nombreuses fermes couronnées de dômes bas. L'explorateur s'y arrêta parfois pour se renseigner. Dans l'une d'elles il eut affaire à un hôte si sévère et si plein de l'insolite majesté qui imprègne l'immense visage sculpté sur le Ngranek qu'il acquit la certitude d'avoir enfin rencontré l'un des Grands Anciens en personne, ou du moins un être fait aux neuf dixièmes de leur sang et résidant parmi les hommes. Aussi eut-il soin, en s'adressant à cet austère et secret villageois, de dire grand bien des dieux et de louer bien haut toutes les

faveurs qu'ils lui avaient accordées.

Cette nuit-là, Carter campa dans une prairie le long de la route, sous un grand lygath au tronc duquel il attacha son yak. Au matin, il reprit son voyage vers le nord. Vers dix heures, il arrivait à Urg, village à petits dômes, lieu de repos pour les marchands et d'échange de récits pour les mineurs. Il en visita les tavernes jusqu'à midi. C'est là que la grand-route des caravanes oblique à l'ouest vers Sélarn. Carter, lui, poursuivit au nord par la route des carrières. Il marcha tout l'après-midi sur cette voie qui montait doucement, un peu plus étroite que la grand-route, et qui lui faisait maintenant traverser une région où l'on voyait plus de rochers que de champs labourés. Le soir, les collines basses sur sa gauche s'étaient transformées en imposantes falaises noires et il sut ainsi qu'il approchait de la zone des carrières. Toujours les immenses flancs désolés des montagnes infranchissables se dressaient au loin sur sa droite, et plus il avançait, pires devenaient les récits que contaient sur elles les fermiers, les marchands et les conducteurs de carrioles lourdement chargées d'onyx qu'il rencontrait.

La seconde nuit, il dressa le camp à l'abri d'un grand rocher noir et attacha son yak à un piquet enfoncé dans le sol. Il remarqua la puissante phosphorescence des nuages en ces hautes latitudes, et crut voir en plusieurs occasions des formes noires s'y découper. Le lendemain dans la matinée, il arriva en vue de la première carrière d'onyx et salua les hommes qui, armés de pics et de ciseaux, y travaillaient. Il passa ainsi onze mines avant le soir ; le pays

n'était que falaises et blocs d'onyx, sans végétation aucune : seuls de vastes fragments rocheux parsemaient un sol de terre noire, et toujours les invincibles pics gris se dressaient sur sa droite, lugubres et menaçants. Il dormit la troisième nuit dans un camp de mineurs dont les feux vacillants émettaient d'étranges reflets sur les falaises polies de l'ouest. Les hommes chantèrent des chansons, racontèrent des histoires et montrèrent une si singulière connaissance des jours anciens et des habitudes des dieux que Carter ne put douter qu'ils possédaient quantité de souvenirs de leurs ancêtres, les Grands Anciens. Ils s'enquirent de sa destination, et lui recommandèrent de ne point aller trop loin dans le nord. Il répondit qu'il cherchait de nouvelles falaises d'onyx et n'entendait pas prendre plus de risques que n'en prenaient d'habitude les prospecteurs. Au matin, il leur fit ses adieux et s'en alla vers un septentrion de plus en plus sombre, où il trouverait, lui avaient dit les carriers, la terrible mine abandonnée, dont des mains plus anciennes que celles des hommes avaient arraché des blocs prodigieux. Mais un frisson désagréable le traversa quand, se retournant pour un dernier adieu, il crut voir s'approcher du camp le marchand trapu aux yeux bridés et fuyants, dont le trafic supposé avec Leng défrayait la chronique à Dylath-Leen, à des milles et des milles d'ici.

Deux carrières plus loin, la partie habitée d'Inquanok sembla prendre fin, et la route s'étrécit jusqu'aux dimensions d'un chemin de yak qui courait entre de rébarbatives falaises noires. Sur la droite, les pics sinistres

et lointains se dressaient toujours, et comme Carter montait de plus en plus haut dans ce royaume inexploré, il s'aperçut que le pays devenait plus sombre et plus froid. Bientôt, il constata l'absence d'empreintes sur le noir sentier, qu'elles fussent de pieds ou de sabots, et prit conscience qu'il s'aventurait en des régions des temps anciens, étranges et désertes. De temps en temps, un corbeau croassait dans le ciel et un battement d'ailes derrière un gros rocher évoquait désagréablement à Carter le légendaire oiseau Shantak. Mais la plupart du temps, sa seule compagnie était son destrier hirsute ; et ce n'est pas sans inquiétude qu'il observait la répugnance croissante que l'excellent yak mettait à avancer et sa disposition grandissante à renâcler d'un air effrayé au moindre bruit.

Le chemin se rétrécit encore entre les parois noires et luisantes et devint plus raide qu'auparavant. Le pied y était incertain et le yak glissait souvent sur l'épaisse couche de débris rocheux. Deux heures plus tard, Carter aperçut devant lui une crête vive au-delà de laquelle n'apparaissait qu'un terne ciel gris, et il se réjouit à la perspective d'un sentier plat, voire en pente. Cependant, atteindre la crête ne fut pas tâche facile, car le chemin, presque vertical à présent, était rendu plus périlleux encore par le gravier noir et les cailloux qui le parsemaient. Carter finit par mettre pied à terre et mener son yak hésitant à la bride, en tirant de toutes ses forces quand l'animal se dérobait ou trébuchait, tout en conservant comme il pouvait son propre équilibre. Puis le sommet fut soudain là ; Carter jeta un coup d'œil, sur ce qui s'étendait au-delà et resta le souffle

coupé.

Le chemin continuait en effet tout droit, légèrement incliné vers le bas, entre de hautes falaises naturelles ; mais sur la gauche s'ouvrait un espace monstrueux, d'innombrables arpents d'étendue, où une puissance antique avait d'un coup énorme fait voler en éclats les falaises d'onyx originelles et leur avait donné la forme d'une carrière de géants. Cette faille cyclopéenne courait très loin dans le précipice de roche compacte, et ses excavations les plus profondes béaient dans les entrailles de la terre. Ce n'était pas une carrière humaine ; ses parois concaves balafrées d'immenses carrés de plusieurs mètres de côté révélaient la taille des blocs que des mains et des ciseaux inconnus leur avaient arrachés. Dans le ciel, au-dessus de ses bords déchiquetés, d'énormes corbeaux volaient en croassant, et les vagues bruissements d'ailes qui montaient des profondeurs invisibles évoquaient l'existence de chauves-souris, d'urhags ou de présences moins définissables qui hantaient ces ténèbres illimitées. Carter, au milieu du crépuscule, se tenait sur l'étroit chemin rocheux qui descendait devant lui ; à sa droite, les hautes falaises d'onyx se perdaient dans les lointains, et à sa gauche les grandes parois s'effondraient pour laisser place à la surnaturelle et terrifiante carrière.

Soudain, le yak poussa un cri, puis échappa des mains de Carter ; l'animal terrorisé s'enfuit d'un bond et disparut vers le nord le long du chemin pentu. Les cailloux que ses sabots projetèrent pardessus le bord de la carrière se perdirent dans l'obscurité, sans qu'aucun bruit indique

qu'ils eussent touché le fond ; mais, sans se préoccuper des périls du sentier précaire, Carter se lança à la poursuite de sa monture. Bientôt, les falaises réapparurent à sa gauche, resserrant la voie une fois de plus ; et toujours le voyageur courait après le yak, dont les empreintes largement espacées révélaient la fuite désespérée.

Il crut un moment entendre les claquements de sabots de la bête et redoubla d'ardeur. Il couvrait des milles et le chemin s'élargissait peu à peu, tant et si bien qu'il devrait bientôt, Carter en avait la certitude, déboucher sur le redoutable désert glacé du nord. Les sinistres flancs gris des invincibles pics apparaissaient de nouveau au-dessus des rochers à sa droite, et devant lui s'étendait un espace ouvert parsemé de blocs et de rochers, précurseur évident de la sombre plaine sans limites. Une fois encore, le bruit de sabots résonna, plus distinct qu'auparavant ; mais au lieu du courage, c'est la terreur qui monta en Carter. Il venait de comprendre qu'il ne s'agissait point du pas effrayé de son yak en fuite. Le rythme en était résolu et implacable, et le son venait de derrière lui.

La poursuite du yak se mua en fuite éperdue devant une créature invisible. Car si Carter n'osait pas regarder par-dessus son épaule, il sentait bien que la présence qui le talonnait ne pouvait être que maléfique et innommable. Son yak avait dû l'entendre ou la flairer le premier, et Carter répugnait à se demander si l'être l'avait suivi depuis les lieux fréquentés par les hommes ou bien s'il était sorti des abîmes de l'obscure carrière. Entre-temps, les falaises avaient disparu ; si bien que la nuit tomba sur une immense

étendue de sable et de rochers fantomatiques où tout chemin disparaissait. Le voyageur ne distinguait plus les empreintes de son yak, mais derrière lui s'élevaient toujours les détestables claquements de sabots, mêlés de temps en temps de ce qu'il prit pour des battements d'ailes titanesques. Il était malheureusement évident qu'il perdait du terrain et qu'il s'était irrémédiablement égaré dans ce désert désolé aux rocs absurdes et aux sables inexplorés. Seuls, loin sur sa droite, les pics infranchissables lui donnaient une vague notion d'orientation ; même eux se dépouillaient de leur netteté à mesure que le crépuscule gris déclinait, laissant la place à la phosphorescence malsaine des nuages.

Alors, indistincte et brumeuse, une apparition terrifiante surgit devant lui dans l'obscurité du nord. Il avait tout d'abord cru qu'il s'agissait d'une chaîne de montagnes, mais il se rendait maintenant compte de son erreur. La lueur des nuages révélait clairement ses formes. Carter ignorait à quelle distance elle se trouvait, mais elle devait être très loin. Haute de milliers de pieds, elle s'étendait en un grand arc concave depuis les invincibles pics gris jusqu'aux espaces de l'ouest, et, de fait, ç'avait été jadis une rangée de puissants monts d'onyx. Mais aujourd'hui ces monts n'en étaient plus, car une main sans commune mesure avec la main humaine les avait touchés. Silencieux, ils étaient accroupis, au sommet du monde, comme des loups ou des goules, couronnés de nuages et de brumes, gardiens éternels des secrets du septentrion. En un immense demi-cercle, ils étaient posés là, ces cerbères de

roc, ces monstrueuses statues de guetteurs dont les mains droites levées défiaient l'humanité.

Les figures bicéphales et corrodées ne semblaient bouger que par l'effet de l'illumination tremblante des nuages ; mais comme Carter avançait en trébuchant, il vit s'élever de leurs coiffes ténébreuses d'immenses silhouettes dont les mouvements n'avaient rien d'une illusion. Accompagnées de bruissements d'ailes, les formes grandissaient d'instant en instant, et le voyageur sut alors que sa progression maladroite touchait à sa fin. Ni oiseaux ni chauves-souris connus de la terre ni du pays du rêve. Ces créatures étaient plus énormes que des éléphants et elles avaient des têtes de cheval. Ce devaient être, pensa Carter, les Shantaks de sinistre renommée ; il ne se demanderait plus désormais quels gardiens infernaux et quelles innommables sentinelles détournaient les hommes du désert boréal. Et comme il s'arrêtait, résigné à son destin, il osa enfin regarder derrière lui ; il vit venir le marchand trapu aux yeux bridés, un sourire narquois aux lèvres et monté sur un yak étique. Il menait une horrible horde de Shantaks à l'œil mauvais dont les ailes portaient encore les traces du givre et du salpêtre des mines abyssales.

Prisonnier des fabuleux cauchemars ailés et hippocéphales qui se pressaient autour de lui en grands cercles affreux, Randolph Carter ne perdit pourtant pas connaissance. Les titanesques gargouilles se dressaient au-dessus de lui, immenses et horribles, cependant que le marchand aux yeux bridés sautait à bas de son yak et

s'approchait du captif en souriant d'un air moqueur. Il fit signe à Carter de s'installer sur un des répugnants Shantaks et l'y aida, tandis que chez le voyageur le bon sens le disputait à la révulsion. L'ascension fut malaisée, car le Shantak possède des écailles et non des plumes ; et ses écailles sont fort glissantes. Une fois Carter assis, l'homme aux yeux bridés bondit derrière lui, laissant un des pharamineux colosses ailés emmener le yak étique vers le nord, en direction de l'anneau de montagnes sculptées.

Ce fut ensuite une hideuse envolée tournoyante dans l'espace glacé, toujours plus haut, vers l'est, vers les sinistres flancs gris des pics infranchissables qui abritent, dit-on, le plateau de Leng. De très haut, ils survolèrent les nuages jusqu'à ce qu'enfin s'étendent sous eux les sommets légendaires que n'ont jamais vus les habitants d'Inquanok et que des tourbillons de brume luisante enveloppent éternellement. Carter put les apercevoir clairement et distingua sur leurs pics les plus élevés d'étranges cavernes évoquant celles du Ngranek ; mais il se retint d'interroger son ravisseur sur ce sujet en remarquant que l'homme comme le Shantak à tête de cheval manifestaient une étrange peur face à ces cavités ; ils passèrent devant elles d'un air inquiet et leur tension ne s'apaisa que lorsqu'ils les eurent laissées loin derrière eux.

Le Shantak perdit alors de l'altitude. Sous la couverture de nuages apparut une plaine grise et désertique sur laquelle, dans les lointains, brillaient de maigres feux. Comme l'oiseau et ses passagers descendaient, ils distinguèrent çà et là des huttes de granit isolées et de

lugubres villages de pierre dont les fenêtres minuscules luisaient d'une lumière blafarde. Il montait de ces huttes et des villages un bourdonnement aigu de pipeaux et un crépitement écœurant de crotales qui prouvaient sans le moindre doute que les habitants d'Inquanok ne se trompent pas dans la géographie de leurs rumeurs. Car les voyageurs connaissent ces sons et savent qu'ils n'émanent que du plateau désert et glacé que nul homme de sens ne visite. Un lieu hanté par le mal et le mystère Leng.

Des silhouettes dansaient autour des feux maigrelets et Carter se demanda quelles espèces d'êtres c'étaient là ; car nul être normal n'est jamais allé à Leng, et on ne connaît ce lieu que par ses feux et ses huttes de pierre, que l'on aperçoit de loin. Ces formes bondissaient très lentement, maladroitement, avec d'étranges façons de se tordre et de se plier qui répugnaient à l'œil ; si bien que Carter ne s'étonna plus de la réputation d'horreur maléfique que leur faisaient de vagues légendes, ni de la terreur en laquelle toute la terre du rêve tient leur immonde plateau glacé. Comme le Shantak s'approchait, l'aspect repoussant des danseurs se teinta d'une familiarité infernale ; le prisonnier les examina donc avec plus d'attention encore en cherchant dans sa mémoire où il avait déjà bien pu voir de telles créatures.

Elles bondissaient comme si elles avaient des sabots au lieu de pieds, et semblaient porter une sorte de perruque ou de casque surmonté de petites cornes. Elles étaient par ailleurs complètement nues, bien que la plupart parussent très velues, avec de petites queues. Quand elles levèrent la

tête, Carter vit l'excessive largeur de leurs bouches et sut alors ce qu'elles étaient. Il sut aussi qu'elles n'étaient nullement coiffées de perruques ni de casques. Car le peuple mystérieux de Leng ne faisait qu'un avec la race d'inquiétants marchands aux galères noires qui négociaient des rubis à Dylath-Leen ; ces marchands pas tout à fait humains qui sont les esclaves des monstrueux êtres de la Lune ! C'était en vérité ces mêmes sombres bipèdes qui avaient enlevé Carter à bord de leur infecte galère, et dont il avait vu les cousins menés en troupeaux sur les quais immondes de cette maudite cité lunaire ; les plus maigres se tuant à la peine tandis qu'on emportait les plus gras dans des caisses pour subvenir à certains autres besoins de leurs maîtres amorphes et polypeux. Carter savait maintenant d'où venaient ces créatures équivoques, et il fut pris d'un frisson d'horreur à l'idée que le plateau de Leng devait être connu de ces informes abominations de la Lune.

Mais le vol du Shantak emmena Carter et son ravisseur loin des feux, des huttes et des danseurs moins qu'humains, au-dessus de monts stériles en granit gris et d'indistincts déserts de roc, de glace et de neige. Le jour vint enfin et la phosphorescence des nuages bas laissa la place à la pénombre brumeuse de ce monde du septentrion, et toujours l'ignoble oiseau poursuivait sa course résolue dans le silence et le froid. Parfois, l'homme aux yeux bridés s'adressait à sa monture dans une affreuse langue gutturale, et le Shantak répondait d'une voix étouffée qui crissait comme du verre broyé. Pendant

tout ce temps, le terrain n'avait cessé de s'élever et ils finirent par arriver au-dessus d'un plateau balayé par les vents, toit d'un monde vide et désolé. Là, solitaires dans le silence, le crépuscule et le froid, se dressaient les pierres grossières d'un bâtiment trapu et sans fenêtres entouré d'un cercle de frustes monolithes. Ce lieu n'avait rien d'humain et Carter, se rappelant de vieux récits, supposa qu'il s'agissait du plus redoutable et du plus légendaire de tous : le monastère préhistorique, à mille lieues de tout, où vit seul le Grand-Prêtre qu'on ne doit point décrire, qui porte un masque de soie jaune et prie les Autres Dieux et Nyarlathotep, le chaos rampant.

Le répugnant oiseau se posa ; et l'homme aux yeux bridés sauta au sol avant d'aider son prisonnier à descendre. Carter n'avait à présent plus de doute sur la raison de son enlèvement : le marchand était manifestement un agent des puissances obscures, avide de traîner devant ses maîtres un mortel qui avait poussé la présomption jusqu'à vouloir trouver Kadath l'inconnue et dire une prière en la présence de Grands Anciens, dans leur forteresse d'onyx. C'était vraisemblablement lui aussi qui avait ourdi la capture de Carter à Dylath-Leen par les esclaves des créatures lunaires. Il entendait maintenant exécuter ce que les chats avaient alors empêché : emmener le prisonnier à quelque épouvantable rendez-vous avec le monstrueux Nyarlathotep pour narrer avec quelle audace il avait entrepris sa quête de Kadath l'inconnue. Leng et le désert glacé au nord d'Inquanok devaient être proches de la résidence des Autres Dieux, et

là les accès à Kadath sont bien gardés.

L'homme aux yeux bridés était petit, mais l'énorme oiseau hippocéphale garantissait l'obéissance de Carter ; ce dernier suivit donc le marchand qui traversa le cercle de pierres dressées et franchit la basse porte voûtée du monastère aveugle. Nulle lumière n'éclairait l'intérieur, mais le sinistre négociant alluma une petite lampe d'argile décorée de bas-reliefs morbides et poussa son prisonnier dans un labyrinthe de couloirs étroits. Sur les murs apparaissaient des scènes effrayantes, plus anciennes que l'histoire et d'un style inconnu des archéologues de la Terre. Après d'innombrables éternités, la couleur des pigments était encore vive, car le froid et l'aridité du hideux plateau de Leng conservent intacts bien des éléments des origines. Carter aperçut fugitivement ces tableaux dans les rayons mouvants de la faible lumière, et l'histoire qu'ils contaient le fit frissonner d'horreur.

Les annales du plateau de Leng transparaissaient dans ces fresques antiques ; et les quasi-humains cornus, avec leurs pieds en sabots et leurs larges bouches, y poursuivaient leurs danses démoniaques dans des cités oubliées. Il y avait des scènes de guerres où les quasi-humains de Leng combattaient les araignées violettes et bouffies des vallées proches ; d'autres qui décrivaient l'arrivée des galères noires depuis la Lune et la soumission du peuple de Leng aux êtres blasphématoires, amorphes et polypeux qui en sortaient en bondissant, en rampant ou en se tortillant. Les semi-humains adoraient comme des dieux ces abominations gris-blanchâtre, sans

se plaindre lorsque les mâles engraissés de leur race disparaissaient dans les galères noires. Les monstrueuses créatures lunaires avaient installé leur camp sur une île de roc déchiqueté en pleine mer, et Carter, décryptant les fresques, s'aperçut que ce n'était rien d'autre que le piton sans nom qu'il avait vu sur la route d'Inquanok, ce piton gris et maudit que fuient les marins et d'où montent la nuit d'atroces hurlements.

On reconnaissait aussi dans ces fresques le grand port, capitale des quasi-humains, dont les piliers se dressent orgueilleusement entre les falaises et les quais de basalte, parsemée de prodigieux temples en hauteur et d'édifices sculptés. D'immenses jardins et des rues à colonnes menaient depuis le pied des falaises et des six portes couronnées de sphynx jusqu'à une vaste place centrale, où deux titanesques lions ailés gardaient l'entrée d'un escalier souterrain. Ces lions revenaient sans cesse dans la fresque, avec leurs robustes flancs de diarite qui étincelaient dans le crépuscule gris du jour et la nébuleuse phosphorescence de la nuit. Et comme Carter passait devant leurs représentations fréquemment répétées, il comprit enfin ce qu'étaient ces lions et quelle était cette cité que les quasi-humains avaient si longtemps gouvernée avant la venue des galères noires. L'erreur était impossible, car les légendes du pays du rêve sont abondantes sur le sujet : indubitablement, cette cité des origines n'était rien d'autre que Sarkomand aux multiples étages, dont les ruines blanchissaient déjà depuis un million d'années lorsque le premier humain véritable vit le

jour et dont les titanesques lions jumeaux gardent pour l'éternité les degrés qui descendent du pays du rêve jusque dans le Maître Abîme.

D'autres images représentaient les sinistres pics gris qui séparent Leng d'Inquanok et les monstrueux Shantaks qui, à mi-hauteur, y bâtissent leurs nids. Elles montraient aussi les étranges cavernes près des sommets les plus élevés, et les Shantaks, même les plus audacieux, qui les fuient en criant. Carter avait aperçu ces cavités en passant au-dessus d'elles et remarqué leur ressemblance avec celles du Ngranek. Il savait à présent que cette similitude ne devait rien au hasard, car la fresque décrivait leurs effrayants habitants ; et leurs ailes de chauves-souris, leurs cornes recourbées, leurs queues barbelées, leurs pattes préhensiles et leurs corps caoutchouteux lui étaient familiers. Il avait déjà rencontré ces créatures muettes, au vol silencieux et à la poigne d'acier, ces gardiens du Maître Abîme dénués d'esprit, redoutés même des Grands Anciens, et dont le seigneur n'est pas Nyarlathotep, mais Nodens aux cheveux blancs. Il s'agissait des faméliques de la nuit, redoutés de tous, qui ne rient ni ne sourient jamais car ils n'ont pas de visage ; et qui, de leur vol lourd, parcourent interminablement les ténèbres entre le val de Pnoth et les accès du monde extérieur.

Le marchand aux yeux obliques avait poussé Carter dans une immense salle à coupole dont les murs étaient gravés de bas-reliefs révoltants et au centre de laquelle s'ouvrait une fosse circulaire entourée d'un anneau de six autels de pierre maculés d'horribles taches. Nulle lumière

n'éclairait cette crypte à l'odeur diabolique, et la petite lampe du sinistre marchand brillait si faiblement qu'on ne pouvait saisir les détails alentour qu'un à un. À l'autre bout de la salle apparaissait une estrade qui soutenait un grand trône et à laquelle on accédait par cinq marches. Là, sur le trône d'or, une silhouette épaisse était assise, vêtue d'une robe de soie à motifs rouges sur fond jaune et le visage dissimulé par un masque de soie jaune. Le marchand adressa certains signes à cet être, qui y répondit dans la pénombre en prenant une flûte d'ivoire ignoblement décorée dans ses pattes enveloppées de soie. Sous son masque ondoyant, il en tira des sons atroces. Le dialogue se poursuivit quelque temps et Carter avait de plus en plus l'impression d'une écœurante familiarité en écoutant le son de cette flûte et en respirant la puanteur de la salle. Cela lui rappelait une effrayante cité baignée d'une lumière rouge et l'infecte procession qui l'avait un jour arpentée ; et aussi une marche atroce dans la campagne lunaire qui s'étendait au-delà, avant l'attaque salvatrice des sympathiques chats de la Terre. La créature installée sur l'estrade était, il le savait sans le moindre doute, le grand-prêtre qu'on ne doit pas décrire, et auquel la légende prête des capacités anormales et diaboliques ; mais il n'osait imaginer ce que pouvait être au juste ce grand-prêtre abominable.

Soudain, le tissu à motifs glissa légèrement d'une des pattes blanchâtres, et Carter sut alors ce qu'il en était. Dans cette hideuse seconde, une terreur totale l'entraîna à un mouvement qu'il n'aurait jamais osé, s'il avait eu toute sa raison ; mais dans sa conscience ébranlée, il n'y avait

plus de place que pour une volonté frénétique de fuir l'être vautré sur ce trône d'or. Il savait que d'infranchissables labyrinthes de pierre s'étendaient entre la salle et le plateau balayé par les vents, et que même là le répugnant Shantak l'attendait. Malgré tout, son esprit restait obnubilé par le besoin immédiat de s'éloigner de la monstruosité qui grouillait sous la robe de soie.

L'homme aux yeux bridés avait posé sa curieuse lampe sur une grande pierre d'autel affreusement maculée près de la fosse, puis s'était un peu rapproché du grand-prêtre pour lui parler par signes. Alors Carter, jusque-là complètement passif, poussa violemment l'homme avec toute la force que lui donnait sa terreur ; sa victime tomba dans le puits béant qui, selon la rumeur, plonge jusqu'aux souterrains infernaux de Zin où les Gugs chassent l'épouvant dans les ténèbres. Presque dans la même seconde Carter s'empara de la lampe et se précipita dans les labyrinthes décorés de fresques, courant çà et là au hasard en essayant de ne pas penser au bruit étouffé des pattes informes sur ses traces, ni aux grouillements silencieux et aux reptations que derrière lui les couloirs ténébreux devaient voir passer.

Au bout de quelques instants, il regretta sa hâte irréfléchie et se repentit de n'avoir pas tenté de suivre à rebours les fresques qu'il avait vues à l'aller. Elles étaient, il est vrai, si confuses et se répétaient tant qu'elles n'auraient pas été d'une grande aide ; mais il déplora néanmoins de n'avoir pas essayé. Celles qu'il avait sous les yeux étaient encore plus horribles, et il savait qu'il n'était pas dans les

couloirs menant à l'extérieur. Le temps passant, il se convainquit de ne pas être suivi et ralentit le pas ; mais à peine eut-il poussé un soupir de vague soulagement qu'un nouveau péril surgit : sa lampe baissait et il allait bientôt se retrouver dans l'obscurité totale, sans rien pour y voir ni pour le guider.

Quand la mèche se fut éteinte, il se mit lentement en route, à tâtons dans le noir, en priant les Grands Anciens de lui apporter leur aide. Par moments, il sentait le sol de pierre monter ou descendre, et il trébucha une fois sur une marche dont rien n'expliquait la présence. Plus il avançait, plus l'air devenait humide ; et quand il sentait sous ses mains un embranchement ou l'entrée d'un passage latéral, il choisissait systématiquement le couloir à la pente la plus douce. Cependant, selon ses estimations, il lui fallait aller vers le bas ; et l'odeur de caveau, les incrustations des parois et des murs huileux, tout lui annonçait qu'il s'enfonçait loin sous le plateau malsain de Leng. Mais rien par contre ne l'avertit de l'approche de la chose qui surgit enfin. Il n'y eut que la chose elle-même, accompagnée d'un sentiment de terreur, de choc et d'ahurissante confusion. Il marchait lentement, en tâtonnant, sur un sol glissant mais presque horizontal, et, l'instant suivant, il se précipitait éperdument dans le noir à l'intérieur d'un boyau qui devait être presque vertical.

Il ne sut jamais combien de temps dura l'épouvantable glissade, mais il eut l'impression de passer des heures en proie à une nausée délirante et à une ivresse extatique. Enfin, il se rendit compte qu'il ne bougeait plus et qu'au-

dessus de lui brillaient, malsains, les nuages phosphorescents de la nuit du septentrion. Il était entouré de murs en ruine et de colonnes brisées ; des herbes éparses crevaient le pavé sur lequel il reposait, et des racines avaient soulevé et disloqué les dalles. Derrière lui se dressait une vertigineuse falaise de basalte au sommet invisible, dont d'horribles scènes sculptées décoraient la sombre paroi ; la falaise était percée d'une entrée voûtée qui menait aux ténèbres intérieures dont il sortait. Devant lui s'étendaient des rangées doubles de piliers, ainsi que des fragments et des socles de pilastres qui évoquaient une vaste avenue disparue ; d'après les urnes et les bassins qui la bordaient, des jardins longeaient autrefois cette grande voie. À son extrémité la plus éloignée, les piliers s'écartaient pour entourer une immense place circulaire, et dans ce cercle ouvert se dressaient, gigantesques sous les blafardes nuées nocturnes, deux monstrueux objets. C'étaient d'énormes lions ailés en diarite, qui jetaient entre eux une ombre ténébreuse. Intactes, leurs têtes grotesques surplombaient le sol de vingt pieds, les crocs découverts en un rictus moqueur adressé aux ruines qui les entouraient. Carter les reconnut sans hésitation, car il n'existe qu'un seul couple tel dans la légende : c'étaient les gardiens immuables du Maître Abîme, et ces ruines mystérieuses la Sarkomand des origines.

Le premier geste de Carter fut de barricader l'ouverture de la falaise au moyen de rochers et de débris épars qu'il trouva autour de lui. Il entendait ainsi empêcher qu'on le

suivît depuis le détestable monastère de Leng ; bien assez de dangers le guettaient sur le chemin à venir. Il ignorait comment se rendre de Sarkomand jusqu'aux régions habitées du pays du rêve ; et il ne gagnerait rien à descendre jusqu'aux grottes des goules, car elles n'étaient pas mieux informées que lui. Les trois qui l'avaient aidé à traverser la cité des Gugs pour accéder au monde extérieur ne savaient pas comment parvenir à Sarkomand pour rentrer chez elles : elles comptaient se renseigner auprès de vieux marchands de Dylath-Leen. Carter répugnait à l'idée de retourner dans le monde souterrain des Gugs et de se risquer à nouveau dans l'infernale tour de Koth, avec son escalier cyclopéen qui menait au bois enchanté. Pourtant, il devrait s'y résigner si tout le reste échouait, car il n'osait pas retourner sans aide sur le plateau de Leng par le monastère solitaire : le grand-prêtre devait disposer de nombreux agents, et au bout du voyage il faudrait sans doute encore affronter les Shantaks et peut-être d'autres périls encore. S'il mettait la main sur un bateau, il pourrait regagner Inquanok en passant le hideux piton rocheux qui se dresse dans la mer, car les fresques primitives du labyrinthe avaient indiqué que cet effrayant rocher se trouve non loin des quais de basalte de Sarkomand. Mais il était peu vraisemblable qu'il parvînt à dénicher un bateau dans cette cité abandonnée depuis des éternités, ni même à en fabriquer un.

Telles étaient les pensées de Randolph Carter lorsqu'une impression nouvelle frappa ses sens. Tout le temps de ses réflexions, l'immense étendue cadavérique

de la légendaire Sarkomand s'était déployée devant lui, avec ses piliers noirs et brisés, ses portes en ruine couronnées de sphynx, ses pierres titanesques et ses monstrueux lions ailés qui se découpaient sur l'écœurante brillance des nuages nocturnes. Mais voici qu'il apercevait au loin, sur sa droite, une lueur qui ne devait rien aux nuages ; il sut alors qu'il n'était pas seul dans le silence de la cité morte. La lueur tremblotante montait et descendait par à-coups ; elle était d'une teinte verdâtre qui ne rassurait pas l'observateur. Et quand il s'en approcha discrètement en traversant la rue encombrée de débris, puis quelques trouées dans des murs à demi écroulés, il comprit qu'il s'agissait d'un feu de camp allumé près des quais, entouré de plusieurs silhouettes indistinctes ; une odeur de mort pesait lourdement sur toute la scène. Au-delà, l'eau du port clapotait comme une huile et un grand navire se balançait à l'ancre ; Carter s'immobilisa, saisi d'une terreur absolue, car il s'agissait en vérité d'une des redoutables galères noires venues de la Lune.

Puis, comme il s'apprêtait à s'éloigner sans bruit de cette détestable flamme, les silhouettes noires s'agitèrent et un son étrange facilement reconnaissable retentit : c'était l'appel effrayé d'une goule, qui se multiplia sur l'instant en un véritable chœur d'angoisse. En sécurité à l'ombre d'une ruine monumentale, Carter laissa la curiosité vaincre sa peur et avança au lieu de battre en retraite. À un moment, comme il traversait une rue sans abris, il dut ramper à plat ventre ; dans une autre, il lui fallut au contraire se mettre debout pour éviter de faire du bruit en passant

sur les fragments de marbre amoncelés. Il réussit à ne pas se faire repérer ; et peu de temps après, abrité derrière un titanesque pilier, il put observer le tableau qui baignait dans une lumière verte. Autour d'un feu hideux nourri des pieds malsains de champignons lunaires, se tenaient accroupis des êtres semblables à des crapauds et leurs esclaves quasi humains. Certains d'entre eux plongeaient de curieuses lances de métal dans les flammes bondissantes, puis, régulièrement, en appliquaient les pointes chauffées à blanc sur le corps de trois prisonniers ligotés qui se débattaient devant les chefs du groupe. D'après les mouvements de leurs tentacules, les créatures lunaires au mufle aplati appréciaient fort le spectacle, et une horreur sans nom saisit Carter quand il reconnut soudain les affreux gémissements : les goules ainsi torturées n'étaient autres que les trois fidèles qui l'avaient aidé à sortir sain et sauf de l'abîme, puis avaient quitté le bois enchanté dans l'espoir de trouver Sarkomand et la porte menant à leurs profondeurs natales.

Un nombre impressionnant de malodorantes bêtes lunaires étaient assises autour du feu verdâtre, et Carter comprit que pour l'instant il ne pouvait rien faire pour ses anciennes alliées. Il ignorait comment les goules avaient pu être capturées ; mais il était possible que les abominables crapauds gris les eussent entendues à Dylath-Leen s'enquérir du chemin de Sarkomand et eussent voulu les empêcher de s'approcher de trop près du haïssable plateau de Leng et du grand-prêtre qu'on ne doit pas décrire. Il réfléchit et se rappela la proximité de la porte

donnant sur le noir royaume des goules. Le plus judicieux était évidemment de gagner discrètement la partie orientale de la place aux lions jumeaux et de descendre sans tarder dans le gouffre. Là, il ne rencontrerait assurément pas d'horreurs pires que celles de la surface et il dénicherait peut-être rapidement des goules prêtes à secourir leurs sœurs, voire à exterminer les bêtes lunaires venues des galères noires. Naturellement, la porte, comme d'autres qui menaient à l'abîme, pouvait être gardée par des hordes de faméliques de la nuit ; mais il ne craignait plus ces créatures sans visage : il avait appris qu'elles étaient liées aux goules par des traités solennels, et la goule qui était jadis Pickman lui avait enseigné à prononcer un mot de passe qu'elles reconnaîtraient.

Sans bruit, Carter se faufila donc dans les ruines vers l'immense place centrale aux lions ailés. La tâche était délicate, mais les êtres lunaires, fort occupés à se divertir, n'entendirent pas les petits bruits qu'accidentellement il fit par deux fois au milieu des pierres éparses. Il parvint enfin sur la place et se fraya un chemin parmi les arbres et les plantes grimpantes rabougris qui s'y étaient développés. Les gigantesques lions se dressaient, terrifiants dans la lueur maladive des nuages phosphorescents, mais il avança vaillamment et les contourna pour les voir de face, car, il le savait, c'était de ce côté-là qu'il trouverait la terrible obscurité dont ils ont la garde. Une distance de dix pieds séparait les deux bêtes moqueuses qui rêvaient sur leurs piédestaux cyclopéens aux flancs décorés de bas-reliefs effrayants. Entre elles s'étendait une cour carrelée

dont la partie centrale était jadis entourée de balustres d'onyx. Un puits noir s'ouvrait au milieu de cet espace, et Carter sut qu'il avait atteint le gouffre béant dont les degrés de pierre encroûtés de moisissure s'enfoncent jusqu'aux cryptes des cauchemars.

Carter gardait un souvenir terrifiant de cette descente dans les ténèbres où les heures s'écoulaient interminablement tandis qu'il suivait à l'aveuglette la spirale raide et infinie du visqueux escalier. Les marches étaient si usées, si étroites et rendues si glissantes par le suint de la terre intérieure que le voyageur s'attendait à tout instant au faux pas qui le précipiterait dans une chute effroyable vers les abysses ultimes. De même, il ignorait quand ou comment les gardiens des marches, les faméliques de la nuit, bondiraient brusquement sur lui, s'il en était de postés dans ce boyau des âges primitifs. Il baignait dans une odeur suffocante de gouffres infernaux et l'air de ces profondeurs étouffantes n'était évidemment pas fait pour l'humanité. Le temps passant, son corps s'engourdit et la somnolence l'envahit ; il se déplaçait désormais plus mécaniquement que par une volonté raisonnée. Aussi ne remarqua-t-il rien quand il cessa complètement de bouger cependant qu'on le saisissait sans bruit par-derrière. Il volait déjà très rapidement dans les airs quand un chatouillement malveillant lui fit prendre conscience que les faméliques de la nuit au corps caoutchouteux venaient d'accomplir leur devoir.

S'étant rendu compte qu'il se trouvait dans la poigne froide et humide de ces créatures sans visage, Carter se

rappela le mot de passe des goules et le cria aussi fort qu'il put au milieu du vent et de la confusion du vol. On prétend que les faméliques de la nuit n'ont point d'esprit ; pourtant, l'effet fut instantané les chatouillements cessèrent aussitôt et les bêtes volantes se hâtèrent de tenir leur prisonnier dans une position plus confortable pour lui. Ainsi encouragé, Carter se risqua à leur expliquer la situation ; il leur exposa la capture des trois goules par les créatures lunaires, les tortures qu'elles subissaient et la nécessité de rassembler un groupe pour les sauver. Incapables de parler, les faméliques semblèrent pourtant comprendre et leur vol se fit plus rapide et plus résolu. Soudain, l'épaisse obscurité laissa place au crépuscule grisâtre de la terre intérieure et devant eux s'ouvrit une de ces plaines stériles où les goules aiment à s'installer pour manger. Pierres tombales et ossements épars indiquaient clairement qui vivait ici ; et comme Carter lançait un puissant cri de ralliement, une vingtaine de terriers dégorgèrent leurs occupants aux traits canins et à la peau coriace. Les faméliques de la nuit, perdant de l'altitude, déposèrent leur passager au sol avant de s'asseoir en demi-cercle, le dos voûté, un peu en retrait des goules qui accueillaient le nouveau venu.

Carter transmit son message à la grotesque compagnie, rapidement mais avec clarté, et quatre goules plongèrent aussitôt dans les différents terriers pour répandre la nouvelle et réunir les troupes disponibles pour un sauvetage. Après une longue attente, une goule de quelque importance parut et fit des gestes significatifs aux

faméliques, dont deux s'envolèrent dans les ténèbres. Par la suite, d'autres faméliques de la nuit vinrent s'ajouter à ceux qui restaient, tant et si bien que la plaine visqueuse finit par en être noire. Entre-temps, de nouvelles goules étaient sorties des terriers en poussant des glapissements surexcités pour former une grossière ligne de bataille non loin des faméliques serrés les uns contre les autres. Enfin, la goule orgueilleuse et influente qui était autrefois l'artiste Richard Pickman de Boston apparut, et Carter lui fit un rapport détaillé des événements. Pickman, ravi de revoir son ancien ami, parut très impressionné et tint une conférence avec d'autres chefs, un peu à l'écart de la foule grandissante.

En fin de compte, après avoir passé en revue les rangs avec attention, les chefs assemblés entreprirent de donner des ordres dans leur langue geignarde aux masses de goules et de faméliques. Un grand détachement de bêtes volantes à cornes s'envola sur-le-champ, tandis que les autres s'agenouillaient deux par deux, les pattes antérieures tendues, attendant les goules qui s'approchèrent les unes après les autres. Chaque fois que l'une d'elles atteignait le couple de faméliques qui lui était assigné, les bêtes l'emportaient dans les ténèbres ; peu à peu la foule se clairsema jusqu'à ce qu'il ne restât plus que Carter, Pickman, les chefs et quelques paires de faméliques de la nuit. Pickman expliqua que les faméliques constituaient l'avant-garde et les montures de combat des goules, et que l'armée montait jusqu'à Sarkomand pour s'occuper des créatures lunaires. Puis Carter et les chefs

des goules s'approchèrent de leurs porteurs ailés, qui les emportèrent entre leurs pattes visqueuses et moites. L'instant suivant, tous tournoyaient au milieu du vent et des ténèbres dans une ascension interminable vers la porte aux lions géants et les ruines spectrales de Sarkomand l'originelle.

Quand, après un vaste laps de temps, Carter retrouva l'horrible lumière du ciel nocturne de Sarkomand, ce fut pour voir l'immense place centrale qui grouillait de goules et de faméliques en pleine activité. Le jour n'était plus loin, il en était sûr ; mais l'armée était si puissante qu'il ne serait pas nécessaire de prendre l'ennemi par surprise. Le feu verdâtre brillait toujours faiblement près des quais, mais l'absence de geignements indiquait que les tortures des prisonnières étaient pour l'instant suspendues. Donnant à mi-voix leurs instructions à leurs montures et à la horde de faméliques de la nuit qui devaient les précéder, les goules s'envolèrent ensuite en grandes colonnes tournoyantes, puis fondirent par-dessus les ruines lugubres sur la flamme infernale. Carter se trouvait en compagnie de Pickman au premier rang des goules, et vit en approchant du camp sinistre que les créatures lunaires n'étaient absolument pas préparées à l'attaque. Les trois prisonnières gisaient inertes à terre, ligotées près du feu, tandis que leurs ravisseurs à forme de crapaud déambulaient çà et là sans ordre précis. Les esclaves quasi humains dormaient, et aussi les sentinelles qui négligeaient un devoir qu'elles jugeaient sans doute de pure forme dans ce royaume.

L'attaque des faméliques de la nuit et des goules qui les

chevauchaient fut vivement menée ; avant d'avoir pu faire le moindre geste, chacune des abominations lunaires et leurs esclaves semi-humains se retrouvèrent dans les pattes d'un groupe de faméliques. Naturellement, les créatures-crapauds étaient muettes ; et même les esclaves n'eurent pas le temps de crier avant que des pattes coriaces ne les réduisent au silence. Spectacle horrible que les tortillements de ces énormes monstres gélatineux lorsque les faméliques sardoniques s'emparaient d'eux à l'aide de leurs serres noires à la force insurpassable ! Quand une bête lunaire se débattait trop violemment, un famélique de la nuit tirait sur ses frémissants tentacules roses ; apparemment, la douleur était telle que la victime cessait toute lutte. Carter s'était attendu à un massacre, mais il s'avéra que les goules avaient des plans beaucoup plus subtils elles donnèrent quelques ordres simples aux faméliques, en s'en remettant pour le reste à leur instinct ; et bientôt les bêtes volantes emportèrent sans bruit les infortunées créatures jusqu'au Maître Abîme, où elles les distribuèrent impartialement aux Dholes, aux Gugs, aux épouvants et aux autres habitants des ténèbres, dont les modes d'alimentation ne sont pas sans douleur pour leurs victimes. Entre-temps, les trois goules avaient été libérées et réconfortées par leurs semblables ; divers détachements fouillaient les environs à la recherche d'éventuelles créatures lunaires restantes, et montaient à bord de la nauséabonde galère noire pour vérifier que nulle n'avait échappé à la défaite générale. Mais la victoire était bel et bien totale, car les goules ne détectèrent plus aucun signe

de vie. Carter, soucieux de conserver un moyen d'accès au reste du pays du rêve, les pria de ne point couler la galère à l'ancre ; et cette requête lui fut accordée en reconnaissance de ce qu'il avait fait pour le trio prisonnier. On découvrit sur le navire des objets et des ornements très curieux, dont Carter jeta aussitôt certains à la mer.

Les goules et les faméliques s'organisèrent ensuite en groupes séparés, et les goules interrogèrent leurs trois congénères sur ce qui leur était arrivé. Il apparut qu'elles avaient suivi les instructions de Carter et, quittant le bois enchanté, s'étaient dirigées vers Dylath-Leen par Nir et la Skai ; elles avaient dérobé en chemin des vêtements humains dans une ferme isolée et s'étaient astreintes à imiter aussi précisément que possible la démarche d'un homme. Leurs gestes et leurs visages grotesques avaient soulevé bien des commentaires dans les tavernes de Dylath-Leen ; mais elles s'étaient obstinées à s'enquérir de la route de Sarkomand, jusqu'au moment où un vieux voyageur avait su les renseigner. Elles avaient alors appris que seul un navire à destination de Lelag-Leng servirait leur dessein et s'étaient apprêtées à patiemment attendre la venue d'un tel bateau.

Mais des espions infernaux avaient sans doute bien fait leur travail ; car peu après, une galère noire jetait l'ancre au port, et les marchands de rubis aux larges bouches invitaient les goules à boire avec eux dans une taverne. Les verres furent remplis du vin d'une des sinistres bouteilles taillées dans un rubis massif et sculptées de motifs grotesques, après quoi les goules se retrouvèrent

prisonnières sur la galère noire, tout comme Carter avant elles. Cette fois, cependant, les rameurs invisibles ne mirent point le cap sur la Lune, mais sur l'antique Sarkomand, dans le but évident d'amener leurs captives devant le grand-prêtre qu'on ne doit pas décrire. Ils avaient fait relâche au piton déchiqueté de la mer septentrionale que les marins d'Inquanok redoutent. C'est là que les goules avaient vu pour la première fois les rouges maîtres du navire ; leur informité maléfique, leur odeur effrayante, tout cela poussé à l'extrême avait écœuré les prisonnières, malgré leur nature peu sensible. C'est là aussi qu'elles avaient assisté aux innommables passe-temps des troupes sédentaires de créatures-crapauds – passe-temps qui donnent naissance aux hurlements nocturnes que craignent tant les hommes. Par la suite, ç'avait été l'accostage dans Sarkomand en ruine et le début des tortures, dont le récent sauvetage avait empêché la poursuite.

Alors, on discuta de l'avenir ; les trois goules délivrées suggérèrent une attaque sur le piton déchiqueté et l'extermination de la garnison de crapauds stationnée dessus. Mais les faméliques de la nuit s'y opposèrent, car la perspective de voler au-dessus de l'eau ne leur souriait pas. Le plan avait la faveur de la plupart des autres goules, mais elles ne voyaient pas comment l'exécuter sans l'aide des faméliques ailés. Alors Carter, voyant qu'elles ne savaient pas manœuvrer la galère ancrée dans le port, offrit de leur apprendre l'utilisation des vastes bancs de nage, et la proposition fut acceptée d'enthousiasme. Un

jour grisâtre s'était levé, et sous le ciel plombé du nord un détachement de goules triées sur le volet monta dans le navire infect et prit place sur les bancs des rameurs. Carter découvrit qu'elles apprenaient très vite et put faire à titre d'essai plusieurs tours du port avant la nuit. Mais trois jours passèrent avant qu'il juge sans danger de tenter le voyage de représailles. Alors, avec des rameuses entraînées et les faméliques de la nuit serrés dans le gaillard d'avant, la troupe hissa enfin les voiles, tandis que Pickman et les autres chefs se réunissaient sur le pont pour discuter des modes d'approche et d'attaque.

Dès la première nuit on entendit les hurlements qui montaient du rocher. Ils avaient de tels accents que tout l'équipage fut pris de tremblements ; surtout les anciennes prisonnières qui savaient précisément ce que ces cris signifiaient. On estima préférable de ne point tenter d'assaut de nuit, si bien que le navire resta immobile sous les nuages phosphorescents en attendant l'aube grise. Lorsque la lumière fut suffisante et les hurlements calmés, les rameuses reprirent leurs efforts et la galère se rapprocha du piton déchiqueté dont les pics de granit griffaient fantastiquement les cieux lugubres. Les flancs de l'île étaient très escarpés, mais çà et là on distinguait les murailles en saillie d'étranges habitations dépourvues de fenêtres et les garde-fous peu élevés qui longeaient des routes fréquentées. Jamais bateau humain ne s'était à ce point approché de ce lieu ; ou du moins, nul n'en était jamais revenu. Mais Carter et les goules, exempts de toute peur, poursuivaient leur route inflexible. Ils contournèrent le

flanc oriental du rocher et cherchèrent les quais qui, d'après les trois goules rescapées, se trouvaient au pied du versant méridional, au fond d'un port formé par deux promontoires abrupts.

Ces deux caps étaient des prolongements de l'île et leurs extrémités se rapprochaient tant qu un seul bateau pouvait passer à la fois entre elles. Il ne semblait point y avoir de guetteurs à l'extérieur, si bien que la galère pénétra hardiment dans le détroit en forme de buse jusque dans les eaux stagnantes et putrides du port. Là, toutefois, tout n'était qu'animation plusieurs navires se balançaient à l'ancre le long d'un innommable quai de pierre, et des dizaines d'esclaves semi-humains et de créatures lunaires manipulaient des caisses et des boîtes, ou conduisaient des monstres répugnants attelés à de lourds fardiers. Une petite ville avait été taillée dans la falaise verticale qui surplombait les quais, et une route y montait en serpentant avant de disparaître vers de hautes corniches. Ce qui se cachait dans ce prodigieux pic de granit, nul ne le savait, mais ce que l'on en voyait de l'extérieur n'avait rien d'encourageant.

À la vue de la galère entrant au port, la foule des quais manifesta un grand intérêt : ceux qui avaient des yeux la regardèrent fixement, et les autres agitèrent leurs tentacules roses avec impatience. Ils ne se rendaient pas compte, bien sûr, que le navire noir avait changé de mains. Les goules ressemblent fort aux quasi-humains à cornes et à sabots, et les faméliques de la nuit étaient tous cachés sous le pont. Les chefs avaient maintenant un plan lâcher

les faméliques en touchant le quai, puis faire demi-tour en laissant l'affaire à l'instinct de ces créatures presque dénuées d'esprit. Abandonnés sur le piton, ces êtres ailés s'empareraient en premier lieu de toutes les créatures vivantes qu'ils trouveraient, puis, incapables de réfléchir hors du cadre de leur instinct de retour, ils oublieraient leur peur de l'eau et regagneraient vivement l'abîme, en emportant leurs proies infectes vers des destinations appropriées, dont très peu reviendraient saines et sauves.

La goule qui jadis avait été Pickman descendit sous le pont et donna des instructions simples aux faméliques tandis que le navire s'approchait des quais sinistres et nauséabonds. Bientôt, des mouvements nouveaux agitèrent la foule et Carter comprit que les déplacements de la galère commençaient à éveiller des soupçons. Manifestement, la goule de barre ne faisait pas route vers le bon quai, et les vigies avaient sans doute remarqué des différences entre les goules hideuses et les esclaves semi-humains auxquels elles s'étaient substituées. On avait dû discrètement donner l'alerte, car presque aussitôt une horde méphitique de créatures lunaires se déversa par les petites entrées noires des maisons aveugles et dévala la route sinueuse. Une pluie de curieux javelots frappa la galère alors que la proue touchait le quai, abattit deux goules et en blessa légèrement une troisième. Mais au même instant on ouvrit tout grand les panneaux d'écoutille ; ils dégorgèrent une nuée noire de faméliques bruissants qui s'étendit sur la ville comme un vol de monstrueuses chauves-souris cornues.

Les gélatineuses créatures lunaires, armées d'une longue gaffe, s'efforçaient de repousser le navire envahisseur, mais quand les faméliques de la nuit fondirent sur elles, ce genre de préoccupation les quitta aussitôt. Spectacle terrifiant que ces monstres volants et sans visage s'adonnant à leur passe-temps préféré ! Effrayante impression que celle de leur épais nuage se répandant à travers la ville et s'élevant le long de la route jusque dans les hauteurs du roc ! Parfois, un groupe de faméliques lâchait par mégarde un prisonnier du haut des airs, et la façon dont la victime éclatait au sol offensait autant la vue que l'odorat. Quand le dernier famélique eut quitté la galère, les chefs des goules lancèrent un ordre de retrait, et les rameuses entraînèrent discrètement le navire hors du port en passant entre les promontoires gris, tandis que dans la ville tout n'était encore que confusion, bataille et massacre.

Pickman estimait à plusieurs heures le temps qu'il faudrait aux faméliques de la nuit pour organiser leurs esprits rudimentaires et se décider à surmonter leur peur de survoler la mer. Aussi maintint-il la galère immobile à un mille du piton déchiqueté ; et on pansa les blessés en attendant. La nuit tomba et le crépuscule grisâtre laissa place à la phosphorescence écœurante des nuages bas ; entre-temps, les chefs des goules n'avaient pas quitté des yeux les hauts pics du roc maudit, espérant un signe de l'envol des faméliques. Au petit matin, on aperçut enfin une tache noire qui planait de façon hésitante au-dessus du plus haut sommet ; peu après, la tache devint une nuée.

Juste avant l'aube, le vol s'égailla vers le nord-est et, un quart d'heure plus tard, il avait entièrement disparu. Une ou deux fois, on crut voir quelque chose tomber de la nuée qui s'amenuisait ; mais Carter ne s'inquiéta point, car il savait d'expérience que les créatures-crapauds de la Lune ne savaient pas nager. Enfin, quand les goules se furent convaincues que tous les faméliques s'étaient envolés vers Sarkomand et le Maître Abîme avec leurs fardeaux voués à la mort, la galère rentra dans le port ; puis la hideuse compagnie débarqua et visita, pleine de curiosité, le roc nu avec ses tours, ses aires et ses forteresses taillées dans la pierre massive.

Les explorateurs découvrirent d'effroyables secrets dans ces infernales cryptes aveugles ; car les restes de certains objets de distraction ne manquaient pas, diversement éloignés de leur état originel. Carter élimina des choses qui étaient d'une certaine façon vivantes, et s'enfuit précipitamment devant quelques autres sur lesquelles il n'avait pas de certitude. Les maisons puantes étaient surtout meublées de tabourets et de bancs grotesques taillés dans du bois de lune et peints de motifs déments et innommables. Un nombre incalculable d'armes, d'outils et d'objets d'ornement traînaient çà et là, parmi lesquels de grosses idoles en rubis massif représentant des êtres singuliers qui n'existent pas sur Terre. Malgré le matériau dont elles étaient constituées, elles n'invitaient ni au vol ni à l'examen soutenu, et Carter alla jusqu'à en réduire cinq en menus morceaux à coups de marteau. Il ramassa les lances et les javelots épars et avec l'accord de Pickman

les distribua aux goules. Ces instruments étaient nouveaux pour les créatures canines, mais après quelques courtes explications elles surent aisément maîtriser ces armes relativement simples.

Les hauteurs du piton abritaient plus de temples que de maisons, et dans de nombreuses salles taillées dans la roche on découvrit d'horribles autels sculptés, des fonts maculés de taches douteuses et des chapelles dédiées à des êtres plus monstrueux encore que les dieux sauvages de Kadath. À l'arrière d'un vaste temple s'étendait un tunnel bas et ténébreux que Carter suivit, muni d'une torche, jusqu'à une obscure salle à coupole de vastes proportions, dont les voûtes s'ornaient de gravures démoniaques. En son centre, s'ouvrait un puits méphitique et sans fond, comme celui du hideux monastère de Leng où médite, solitaire, le grand-prêtre qu'on ne doit pas décrire. Dans l'ombre de la paroi d'en face, loin au-delà du trou nauséabond, Carter crut distinguer une petite porte en bronze étrangement travaillée ; mais pour une raison indéfinissable, il ressentit une terreur panique à l'idée de l'ouvrir ou même de s'en approcher, et il se hâta de retrouver ses alliées impies qui déambulaient sur le piton avec une tranquillité d'esprit et une désinvolture qu'il ne pouvait partager. Les goules avaient avisé les victimes des distractions inachevées des créatures lunaires et en avaient profité à leur façon. Elles avaient aussi trouvé un muid de fort vin de lune et le roulaient vers les quais pour l'emporter et s'en servir dans de futures tractations diplomatiques ; toutefois, les trois goules jadis

prisonnières, se rappelant l'effet que cet alcool avait eu sur elles à Dylath-Leen, avaient recommandé à leurs sœurs de n'en point goûter. Il y avait quantité de rubis des mines lunaires, bruts aussi bien que polis, dans une des cavernes proches de la mer ; mais quand elles découvrirent qu'ils n'étaient pas comestibles, les goules s'en désintéressèrent. Pour sa part, Carter ne voulut point en emporter, sachant trop bien qui les avait extraites du sol.

Soudain, les sentinelles postées sur les quais poussèrent un cri d'alarme et les répugnantes fouilleuses abandonnèrent leur occupation pour se rassembler sur le débarcadère et observer la mer. Une nouvelle galère noire passait entre les promontoires gris ; à la vitesse où elle s'approchait, les quasi-humains à son bord s'apercevraient bientôt de l'invasion de la ville et donneraient l'alarme aux êtres monstrueux abrités sous le pont. Par bonheur, les goules avaient encore en main les lances et les javelots que Carter leur avait distribués ; et sur son ordre, appuyé par l'être qui était jadis Pickman, elles s'organisèrent en ligne de bataille afin d'empêcher l'accostage du navire. Une brusque agitation à bord de la galère annonça bientôt la découverte par l'équipage du nouvel état de choses, et l'arrêt immédiat de sa progression prouva qu'on avait noté et pris en compte la supériorité numérique des goules. Après un instant d'hésitation, les nouveaux arrivants firent demi-tour en silence et repassèrent les promontoires en sens inverse ; pourtant, pas une seconde les goules n'imaginèrent que le conflit était évité. Le navire noir allait chercher des renforts, ou bien l'équipage allait tenter

d'accoster ailleurs sur l'île ; un détachement d'éclaireurs fut donc envoyé au sommet du piton pour voir quel trajet allait suivre l'ennemi.

Quelques minutes plus tard, une des goules revint hors d'haleine pour annoncer que les créatures lunaires et les semi-humains débarquaient derrière le promontoire gris et raboteux à l'est de la ville et montaient sur l'île par des corniches et des sentiers secrets qu'une chèvre n'emprunterait qu'à grand péril. Presque aussitôt après, on aperçut la galère par la trouée entre les deux caps, mais seulement l'espace d'une seconde. Puis, au bout de quelques instants, une autre messagère arriva, le souffle court, et dit qu'un deuxième groupe accostait sur l'autre promontoire ; les deux partis étaient beaucoup plus nombreux que ne l'aurait laissé croire la taille du navire. Ce dernier, d'ailleurs, se déplaçant lentement sous l'action d'une seule rangée de rames actionnée par un équipage réduit, apparut bientôt entre les falaises et se mit en panne dans le port fétide, comme pour assister au combat prochain et se tenir prêt en cas de nécessité.

Entre-temps, Carter et Pickman avaient divisé les goules en trois groupes deux qui partiraient affronter les colonnes d'invasion et un qui devait rester dans la ville. Les deux premiers détachements s'élancèrent à l'assaut des rochers dans leurs directions respectives, tandis qu'on subdivisait le troisième en une équipe terrestre et une autre marine. Celle-ci, commandée par Carter, embarqua sur la galère ancrée au port et, à force d'avirons, se dirigea vers le navire des nouveaux venus à l'équipage insuffisant ; ce

dernier battit aussitôt en retraite jusqu'en pleine mer. Carter ne le poursuivit pas, car il pensait être plus utile en restant près de la ville.

Cependant, les effroyables détachements de créatures lunaires et de quasi-humains étaient parvenus au sommet des promontoires et leurs silhouettes inquiétantes se découpaient sur le crépuscule grisâtre. Les plaintes de leurs minces flûtes infernales commençaient à s'élever, et l'effet général de ces processions d'êtres hybrides et semi-amorphes était aussi répugnant que l'odeur des abominables créatures-crapauds de la Lune. À cet instant, les deux groupes de goules apparurent dans ce paysage d'ombres chinoises ; des javelots se mirent à voler des deux côtés, les clameurs croissantes des goules et les hurlements bestiaux des semi-humains se combinèrent peu à peu aux gémissements diaboliques des flûtes pour former un magma indescriptible de cacophonies démoniaques. De temps à autre, des corps tombaient dans la mer du haut des étroites corniches, soit à l'extérieur, soit dans le port où ils étaient aussitôt entraînés sous l'eau par des êtres sous-marins dont seules de prodigieuses bulles indiquaient la présence.

La double bataille fit rage une demi-heure, jusqu'au moment où les envahisseurs furent complètement anéantis sur la falaise de l'ouest. Sur celle de l'est, toutefois, là où les chefs des bêtes lunaires étaient présents, les goules ne s'en tiraient pas si bien ; elles reculaient lentement vers les pentes du piton proprement dit. Pickman avait promptement ordonné que des renforts du groupe de la

ville se rendent sur ce front, et ils avaient été d'une grande aide lors de précédents stades du combat. Une fois l'échauffourée terminée sur le cap occidental, les survivants victorieux se hâtèrent de se porter au secours de leurs camarades en difficulté ; aussitôt, la chance tourna en leur faveur, et ils repoussèrent les envahisseurs sur la crête étroite du promontoire. Tous les quasi-humains avaient été tués, mais les dernières horreurs à forme de crapaud se battaient avec acharnement, de grandes lances serrées dans leurs pattes puissantes et répugnantes. Il était presque impossible d'utiliser les javelots et ce fut alors un combat corps à corps entre les quelques lanciers qui tenaient sur l'étroit promontoire. À la mesure de la fureur et de l'intrépidité croissante des combattants, le nombre de ceux qui tombaient atteignit des sommets. Une chute dans le port entraînait la mort dans l'étreinte des monstres invisibles ; mais parmi ceux qui basculaient dans la mer, certains parvinrent à rejoindre le pied des falaises à la nage et à se hisser sur des rochers découverts par la marée, tandis que la galère ennemie récupérait plusieurs créatures lunaires. Les falaises étaient impossibles à escalader sauf là où les monstres avaient débarqué, si bien qu'aucune des goules bloquées sur les rochers ne pouvait rejoindre son front de bataille. Certaines furent tuées par des javelots lancés de la galère ennemie ou du haut des falaises par des bêtes lunaires, mais quelques-unes survécurent et purent être sauvées. Quand la sécurité des troupes terrestres parut assurée, Carter sortit avec la galère par le goulet entre les promontoires et pourchassa

le navire ennemi loin sur la mer, en s'arrêtant pour récupérer les goules coincées sur les rochers ou qui se débattaient encore dans l'eau. Plusieurs créatures lunaires que les vagues avaient amenées sur les rochers ou les récifs furent promptement éliminées.

Enfin, la galère des bêtes lunaires étant à distance sûre et l'armée d'invasion concentrée en un seul point de l'île, Carter débarqua une force considérable sur le promontoire oriental, derrière les lignes ennemies ; le combat fut alors de courte durée. Attaqués sur deux flancs, les infects monstres grouillants furent rapidement mis en pièces ou rejetés à l'eau et, le soir venu, les chefs des goules s'accordèrent à dire qu'il n'en restait plus un sur l'île. La galère ennemie avait entre-temps disparu ; aussi estima-t-on préférable d'évacuer le piton démoniaque avant que les horreurs lunaires eussent le temps de rassembler et de lancer contre les vainqueurs une horde supérieure en nombre.

De nuit donc, Pickman et Carter réunirent les goules pour les compter ; ils constatèrent qu'un quart d'entre elles avaient péri dans les combats de la journée. On installa les blessées sur des couchettes de la galère, car Pickman décourageait toujours l'ancienne coutume de la race qui voulait qu'on tue et dévore les estropiées ; et on assigna les troupes valides aux avirons et aux autres postes qu'elles serviraient le plus utilement. La galère s'éloigna sous le plafond bas des nuages phosphorescents, et Carter ne regretta pas de quitter cette île aux secrets malsains, dont l'obscure salle à coupole avec son puits

sans fond et sa repoussante porte de bronze ne quittait plus son esprit. L'aube surprit le navire en vue des quais en ruine de Sarkomand, où quelques sentinelles des faméliques de la nuit les attendaient, ramassées telles de noires gargouilles cornues sur les colonnes brisées et les sphynx éboulés de cette redoutable cité, qui vécut et mourut avant le temps des hommes.

Les goules montèrent le camp au milieu des pierres éparses de Sarkomand, en envoyant une messagère à la recherche de faméliques de la nuit pour leur servir de montures. Pickman et les autres chefs remercièrent Carter pour son aide avec effusion ; de son côté, celui-ci sentait que ses plans commençaient à mûrir : il pensait pouvoir demander le concours de ces effrayants alliés non seulement pour quitter la région du rêve où il se trouvait, mais aussi pour continuer sa quête suprême des dieux de Kadath l'inconnue et de la prodigieuse cité du couchant, si étrangement interdite d'accès à son sommeil. Il entretint donc les chefs des goules de ces sujets, en leur rapportant ce qu'il savait du désert glacé où se dresse Kadath, des monstrueux Shantaks et des montagnes sculptées en statues bicéphales qui le gardent. Il parla de la crainte qu'éprouvent les Shantaks pour les faméliques de la nuit et des cris qu'ils poussent en s'enfuyant loin des noires cavernes percées dans les hauteurs des sinistres pics gris séparant Inquanok de l'exécrable Leng. Il exposa aussi ce qu'il avait appris sur les faméliques de la nuit a partir des fresques du monastère aveugle où vit le grand-prêtre qu'on ne doit pas décrire. Il leur dit que même les Grands

Anciens les redoutaient et que leur suzerain n'était point Nyarlathotep, le chaos rampant, mais Nodens le chenu, Seigneur du Maître Abîme, qui vit de toute éternité.

Carter expliqua tout cela aux goules assemblées et finît en présentant sa requête, qu'il ne considérait pas comme extravagante, compte tenu des services qu'il avait rendus aux caoutchouteuses créatures canines. Il souhaitait ardemment, déclara-t-il, obtenir l'assistance de quelques faméliques afin de se transporter en sécurité au-delà du royaume des Shantaks et des montagnes sculptées jusque dans le désert glacé, plus loin qu'aucun mortel n'était jamais allé. Il désirait atteindre la forteresse d'onyx qui flotte au-dessus de Kadath l'inconnue pour implorer les Grands Anciens de lui accorder enfin l'accès à la cité du couchant ; il avait la certitude que les faméliques pouvaient l'y amener sans difficulté, en survolant les périls de la plaine et les hideuses têtes doubles des sentinelles sculptées dans les monts, tapies pour l'éternité dans le crépuscule gris. Nul danger de la terre ne pouvait menacer les créatures cornues et sans visage, puisque les Grands Anciens eux-mêmes les craignent. Quant à une intervention impromptue des Autres Dieux, qui sont enclins à surveiller les affaires des dieux de la Terre, moins sévères qu'eux, les faméliques de la nuit n'avaient rien à en redouter ; car les enfers extérieurs sont indifférents à ces êtres muets et visqueux qui reconnaissent pour seul maître non pas Nyarlathotep, mais le puissant et immémorial Nodens.

Un groupe de dix ou quinze faméliques, déclara Carter, suffirait sûrement à garder à distance n importe quelle

troupe de Shantaks ; toutefois, il serait peut-être préférable d'y inclure quelques goules pour les tenir, car elles connaissent mieux que les hommes ces créatures. La troupe pourrait le déposer en un point commode à l'intérieur des murailles – si murailles il y avait – de la fabuleuse citadelle d'onyx, puis se dissimuler en attendant son retour ou son signal tandis qu'il entrerait dans la forteresse pour prier les dieux de la Terre. Si des goules décidaient de l'accompagner jusqu'à la salle du trône des Grands Anciens, il leur en serait reconnaissant, car leur présence ajouterait du poids à la supplique. Il ne voulait cependant pas en faire une exigence. Tout ce qu'il souhaitait, c'était se faire transporter jusqu'à la forteresse de Kadath l'inconnue puis, de là, à la merveilleuse cité du couchant elle-même si les dieux y étaient favorables ; ou bien à la Porte du Sommeil Profond, dans le bois enchanté, d'où il retournerait sur Terre au cas où ses prières seraient restées sans effet.

Les goules écoutaient avec une grande attention et, le temps passant, le ciel s'obscurcit des vols de faméliques que les messagères étaient allées chercher. Les monstres ailés s'installèrent en demi-cercle autour de l'armée des goules, patientant respectueusement tandis que les chefs canins délibéraient du souhait du voyageur terrien. La goule qui avait été Pickman s'entretint gravement avec ses égales et, pour finir, Carter se vit proposer bien plus qu'il n'osait espérer. Comme il avait prêté main-forte aux goules dans leur combat contre les créatures lunaires, elles l'aideraient dans son audacieux voyage vers des royaumes

d'où nul n'était jamais revenu. Elles lui prêteraient non pas quelques faméliques de leurs alliés, mais leur armée tout entière qui campait là, avec les goules vétérans de maints combats et les faméliques à nouveau réunis ; à l'exception toutefois d'une petite garnison qui resterait pour garder la galère capturée et les éléments de butin rapportés du piton déchiqueté. L'ost s'envolerait quand il le désirerait, et une fois à Kadath une suite de goules l'accompagnerait en grande cérémonie tandis qu'il présenterait sa requête aux dieux de la Terre dans leur citadelle d'onyx.

Plein d'une gratitude et d'une satisfaction que des mots étaient impuissants à exprimer, Carter fit des plans avec les chefs des goules pour son intrépide voyage. L'armée survolerait de très haut, décidèrent-ils, le hideux plateau de Leng avec son innommable monastère et ses maléfiques villages de pierre ; elle ne s'arrêterait qu'aux immenses pics gris pour conférer avec les faméliques, terreur des Shantaks, dont les cavernes criblaient les sommets. C'est alors, selon les conseils que donneraient ces habitants des hauteurs, qu'on choisirait l'approche finale de Kadath l'inconnue : soit par le désert aux montagnes sculptées du nord d'Inquanok, soit par les abords les plus septentrionaux du repoussant plateau de Leng lui-même. Canins et sans âme, les goules comme les faméliques ne craignaient pas ce que pouvaient dissimuler ces déserts inexplorés ; ils ne ressentaient aucune terreur mystique et paralysante à la pensée de voir Kadath dressée, solitaire, en dessous de sa mystérieuse forteresse d'onyx.

Vers midi, goules et faméliques se préparèrent au

départ, chaque goule choisissant une paire de montures cornues pour la transporter. Carter se trouva aux côtés de Pickman, en tête de la colonne devant laquelle on plaça comme avant-garde une double ligne de faméliques sans cavaliers. Sur un ordre bref de Pickman, toute l'épouvantable armée s'éleva en une nuée cauchemardesque au-dessus des piliers brisés et des sphynx en ruine de Sarkomand l'originelle, de plus en plus haut, jusqu'à dépasser même l'immense falaise basaltique à laquelle s'adosse la ville ; alors la lisière du stérile plateau de Leng s'ouvrit devant elle. L'ost noir poursuivit son ascension et le plateau lui-même s'étrécit ; et comme la compagnie faisait route au nord par-dessus l'horrible plaine balayée par les vents, Carter frissonna en apercevant de nouveau le cercle de grossiers monolithes et l'édifice bas et aveugle qui abrite l'effroyable abomination masquée de soie aux griffes de laquelle il avait échappé de si peu. Cette fois, il n'y eut pas d'atterrissage ; l'armée passa comme un vol de chauves-souris au-dessus du paysage désertique et, à haute altitude, survola les faibles feux des infects villages de pierre, sans s'arrêter à observer les contorsions morbides des quasi-humains à cornes et sabots qui éternellement y dansent au son des pipeaux. Une fois, on aperçut un Shantak qui volait au ras de la plaine, mais à la vue de l'armée il poussa un cri affreux et s'enfuit vers le nord, saisi d'une terreur abjecte.

Au crépuscule, ils atteignirent les pics gris et déchiquetés qui forment la barrière d'Inquanok et

tournoyèrent en vol plané devant les étranges cavernes sommitales qui, se rappelait Carter, effrayaient si fort les Shantaks. Répondant aux appels insistants des chefs des goules, de chaque trou émergea un flot de faméliques noirs avec lesquels les goules et leurs montures s'entretinrent longuement par gestes. Il apparut bientôt que le meilleur trajet serait celui du désert glacé, au nord d'Inquanok, car les abords septentrionaux de Leng sont remplis de pièges invisibles que même les faméliques de la nuit redoutent, d'influences abyssales concentrées dans certains édifices hémisphériques bâtis sur d'étranges monticules, que la tradition populaire associe non sans inquiétude aux Autres Dieux et à Nyarlathotep, le chaos rampant.

Les monstres ailés des sommets ignoraient presque tout de Kadath, en dehors du fait qu'il devait se trouver un extraordinaire prodige vers le nord, là où veillent les Shantaks et les montagnes sculptées. Ils rapportèrent des rumeurs à propos d'anomalies de proportions qui régneraient dans ces étendues inexplorées et se rappelèrent de vagues légendes au sujet d'un royaume sur lequel pèse une nuit éternelle ; mais ils ne disposaient d'aucun fait clairement établi. Aussi Carter et son armée les remercièrent-ils aimablement ; puis, passant les hauts sommets de granit qui les séparaient des cieux d'Inquanok, ils descendirent en dessous du plafond de nuages phosphorescents. De là, ils aperçurent au loin les terrifiantes gargouilles accroupies qui avaient été des montagnes jusqu'au jour où une main titanesque avait sculpté l'effroi dans leur roc vierge.

Bicéphales, ramassées en un demi-cercle démoniaque, les jambes dans le sable du désert, leurs mitres crevant les nuages lumineux, sinistres et cruelles, avec des visages pleins de fureur et la main droite levée, elles surveillaient d'un œil lugubre et malveillant l'orée du monde des hommes ; elles protégeaient de leur horreur les abords d'un monde septentrional glacé où l'humain n'a pas de place. De leur giron hideux s'élevèrent d'immondes Shantaks aux proportions éléphantesques, mais ils s'enfuirent avec des criaillements déments en apercevant dans le ciel brumeux l'avant-garde des faméliques de la nuit. Cap au nord, l'armée survola les gargouilles cyclopéennes, puis des lieues de désert crépusculaire où n'apparaissait nul repère. Les nuages perdaient peu à peu de leur luminosité, au point que Carter finit par ne plus distinguer que des ténèbres ; mais les coursiers ailés ne marquaient nulle hésitation, nés qu'ils étaient dans les cryptes les plus noires de la Terre et voyant, non avec des yeux qu'ils ne possédaient pas, mais avec toute la surface moite de leur corps visqueux. Volant sans désarmer dans une épaisse obscurité, ils rencontrèrent des vents aux odeurs douteuses et des sons au sens incertain. Ils couvrirent des distances si prodigieuses que Carter se demanda si l'armée se trouvait encore dans le pays du rêve terrestre.

Soudain, les nuages se dissipèrent et les étoiles apparurent, spectrales, dans le ciel. Au sol, tout baignait dans les ténèbres ; mais ces blafardes balises célestes semblaient vibrer d'une signification qu'elles n'avaient

jamais eue ailleurs, comme si elles indiquaient une direction. Les dessins des constellations n'avaient pas changé, mais les formes familières révélaient un sens qu'elles n'avaient jusque-là jamais exprimé aussi clairement. Tout tendait vers le nord ; chaque courbe, chaque astérisme du ciel scintillant prenait sa place dans un immense motif dont la fonction était d'attirer l'œil de l'observateur d'abord, puis l'observateur lui-même, vers quelque terrible et secret foyer de convergence, au-delà du désert glacé qui s'étendait devant lui. Carter regarda vers l'est où se dressait auparavant la grande chaîne de pics qui barrait toute la longueur d'Inquanok et distingua sur le fond d'étoiles une silhouette déchiquetée qui dénonçait la présence jusqu'en ce lieu des mêmes montagnes. Elles étaient plus hachées, avec des fractures béantes et des flèches aux formes fantastiques, et Carter étudia attentivement les angles et les inclinaisons de ces formes grotesques qui, comme les étoiles, semblaient toutes subtilement indiquer le nord.

Les faméliques volaient à une vitesse extrême, si bien que l'observateur avait du mal à saisir les détails. Mais tout à coup, il observa juste au-dessus de la ligne des pics un objet noir qui se déplaçait sur le fond du ciel selon une trajectoire exactement parallèle à celle de sa singulière armée. Les goules l'avaient remarqué aussi et, l'espace d'un instant, Carter crut qu'il s'agissait d'un gigantesque Shantak, d'une taille immensément supérieure à celle des spécimens ordinaires. Cependant, il comprit bientôt qu'il était dans l'erreur, car la forme de la chose qui dominait les

montagnes n'était pas celle d'un oiseau hippocéphale. Sa silhouette, naturellement vague contre les étoiles, rappelait plutôt celle d'une énorme tête coiffée d'une mitre, ou d'une paire de têtes infiniment grossies ; quant à son vol pendillant mais rapide, il ne ressemblait pas, fort bizarrement, à celui d'une créature ailée. Incapable de savoir de quel côté de la montagne l'être se déplaçait, Carter finit toutefois par s'apercevoir que son corps se prolongeait en dessous de ce qu'il en avait déjà distingué, car il cachait totalement les étoiles là où les montagnes présentaient les plus énormes failles.

Alors apparut une vaste trouée dans la chaîne ; les abords du plateau ultramontain de Leng y rejoignaient le désert glacé par un col peu élevé où les étoiles brillaient faiblement. Carter garda les yeux soigneusement fixés sur cette brèche, sachant qu'il y verrait peut-être, découpé sur le ciel, le bas du corps de l'être immense qui volait en ondulant au-dessus des pics. La créature s'étant légèrement portée en avant, les goules ne quittaient plus du regard la trouée où sa silhouette tout entière allait bientôt apparaître. Elle s'en approcha progressivement, en ralentissant un peu comme si elle se rendait compte qu'elle avait distancé l'ost des goules. La poignante attente dura encore une minute, puis ce fut l'instant de la révélation où la silhouette fut tout entière visible ; un jappement craintif et à demi étranglé de terreur cosmique monta aux lèvres des goules, et le voyageur sentit son âme traversée par un souffle glacé qui ne l'a jamais complètement quitté depuis. Car la monstrueuse forme qui montait et descendait au-

dessus des montagnes n'était qu'une tête – une tête double coiffée d'une mitre – et en dessous, horriblement immense, s'étendait l'effrayant corps boursouflé qui la supportait. C'était une abomination haute comme une montagne qui avançait furtivement, en silence, immonde distorsion d'une gigantesque forme anthropoïde qui passait devant le ciel, sa répugnante paire de têtes coiffées de cônes dressée jusqu'à mi-chemin du zénith.

Carter ne perdit pas conscience ; il ne hurla même pas de terreur, car c'était un rêveur chevronné. Mais il jeta un regard horrifié derrière lui et frémit en distinguant d'autres têtes monstrueuses qui se découpaient au-dessus des pics, avançant subrepticement à la suite de la première. Et tout à fait en arrière, trois nouvelles formes himalayennes apparaissaient entièrement sur le fond des étoiles, se déplaçant pesamment mais à pas de loup, leurs immenses mitres oscillant à des milliers de pieds dans les airs. Les montagnes sculptées n'étaient donc pas restées accroupies dans leur rigide demi-cercle du nord d'Inquanok, les mains droites levées. Elles avaient des devoirs à observer, et elles n'étaient pas négligentes. Mais le pire de tout, c'est qu'elles n'émettaient pas un son et ne faisaient pas le moindre bruit en marchant.

Pendant ce temps, la goule qui était jadis Pickman avait donné un ordre aux faméliques de la nuit, et toute l'armée se mit à monter dans les airs. La grotesque colonne s'éleva vers les étoiles jusqu'à une altitude où plus rien ne se découpait contre le ciel, ni la chaîne immobile de granit gris, ni les montagnes sculptées qui marchaient. Tout

n'était que ténèbres en dessous de la légion aux ailes membraneuses, qui fonçait vers le septentrion au milieu des rafales de vent et des rires sans source visible qui résonnaient dans l'éther ; et nul Shantak ni aucune autre entité plus innommable encore ne monta du désert hanté pour la prendre en chasse. Plus les faméliques avançaient, plus vite ils allaient, au point que leur vertigineuse vélocité dépassa celle d'une balle de fusil pour approcher celle d'une planète sur son orbite. Carter s'étonnait qu'avec une telle allure ils en fussent encore à survoler la Terre, mais il savait que dans le pays du rêve les dimensions possèdent d'étranges propriétés. Il avait la certitude qu'ils se trouvaient en un royaume de nuit éternelle et il crut observer que les constellations du ciel avaient subtilement accentué leur orientation au nord, en se retroussant, pour ainsi dire, comme pour projeter l'armée volante dans le vide du pôle boréal ainsi qu'on retourne un sac pour en faire tomber les dernières miettes.

Alors la terreur l'envahit : les ailes des faméliques de la nuit ne battaient plus ! Les coursiers cornus et sans visage avaient replié leurs appendices membraneux et restaient totalement passifs dans le vent anarchique qui riait tout bas en les emportant dans ses maelstroms. Une force supraterrestre s'était emparée de l'armée et les goules comme leurs montures étaient impuissantes contre ce courant implacable qui les attirait follement vers ce septentrion d'où nul mortel n'est jamais revenu. Enfin, une lumière blafarde et solitaire surgit à l'horizon, puis s'éleva régulièrement à mesure qu'ils approchaient, au-dessus

d'une masse noire qui cachait les étoiles. Carter estima qu'il devait s'agir d'une montagne portant un phare à son sommet, car seule une montagne pouvait apparaître à ce point immense vue d'une altitude aussi prodigieuse.

La lumière et la noirceur qu'elle couronnait montèrent toujours plus haut, jusqu'au moment où la masse grossièrement conique masque la moitié du ciel du nord. Malgré l'altitude où volait l'armée, le phare pâle et sinistre se dressait encore plus haut, monstrueux, loin au-dessus des pics et des soucis terrestres, et goûtait l'éther vide d'atomes où la lune mystérieuse et les folles planètes tournoient sans fin. Ce n'était pas une montagne connue de l'homme qui s'élevait là. Les plus hauts nuages ne faisaient qu'effleurer ses contreforts ; les couches supérieures de l'atmosphère aux ivresses tâtonnantes n'étaient qu'une ceinture à ses reins. Ce pont entre la terre et le ciel s'élançait, méprisant et spectral, noir dans la nuit éternelle et couronné d'une tiare d'étoiles inconnues dont l'effroyable dessin aux significations cosmiques devenait de plus en plus distinct. Les goules poussèrent un cri d'ébahissement en le voyant et Carter fut pris d'un frisson d'angoisse à l'idée que l'armée pût être précipitée sur l'onyx inébranlable de cette falaise cyclopéenne.

Le phare montait toujours, jusqu'à se mêler aux plus lointains astres du zénith ; de là, il adressa de sinistres clignotements moqueurs à la troupe ailée. En dessous, tout le nord était obscurité ; une redoutable obscurité de pierre qui se haussait depuis des profondeurs infinies jusqu'à d'infinies hauteurs, avec cette pâle balise tremblante

vertigineusement perchée au sommet de toute vision. Carter étudia plus attentivement la lumière et vit enfin les contours que formait son piédestal d'encre sur le fond des étoiles. Il y avait des tours sur cette montagne titanesque, d'horribles tours surmontées de dômes, avec d'innombrables étages, et des blocs de bâtiments qui dépassaient tout ce que la technique humaine pouvait rêver ; des remparts et des terrasses prodigieux et inquiétants, lointaines miniatures esquissées en noir sur la tiare constellée qui scintillait maléfiquement à l'extrême limite de la vue. Coiffant cette montagne démesurée se dressait une forteresse qui défiait toute imagination mortelle et d'où jaillissait la lumière démoniaque. Alors, Randolph Carter sut que sa quête touchait à sa fin et qu'il contemplait le but de ses errances interdites et de ses audacieuses visions l'extraordinaire, la fabuleuse demeure des Grands Anciens qui surplombe Kadath l'inconnue.

Au même instant, Carter remarqua une modification dans le cap que suivait l'armée impuissante aspirée par le vent. Elle montait à présent selon une pente raide qui l'entraînait manifestement tout droit vers la citadelle d'onyx où brillait la lumière blafarde. La montagne était si proche que ses parois défilaient à une vitesse vertigineuse ; dans l'obscurité, il était impossible de rien y distinguer. Les tours noires de la forteresse enténébrée grandissaient sans cesse, et Carter vit qu'elle était d'une immensité presque blasphématoire. Ses pierres, taillées par d'innommables ouvriers, auraient aisément pu être extraites de l'épouvantable gouffre qui s'ouvrait dans les collines du

nord d'Inquanok, car il était de telles proportions qu'un homme sur son seuil se trouverait à la même altitude qu'au sommet de la plus haute forteresse terrestre. La tiare d'étoiles inconnues qui couronnait les innombrables tourelles à dômes brasillait avec un éclat jaunâtre et malsain qui baignait d'une sorte de crépuscule les ténébreuses murailles d'onyx visqueux. C'est alors que le phare blême s'avéra n'être qu'une fenêtre éclairée au sommet d'une des plus hautes tours ; et cependant que l'armée impuissante s'approchait de la cime de la montagne, Carter crut apercevoir d'inquiétantes ombres qui passaient dans la croisée faiblement lumineuse, bizarrement voûtée et d'une architecture entièrement étrangère à la Terre.

La roche laissa la place aux gigantesques fondations du monstrueux château, et l'allure de la troupe parut un peu se ralentir. D'immenses murailles se dressèrent soudain et une porte monumentale apparut fugitivement avant que les voyageurs ne la franchissent en trombe. Tout n'était que nuit dans la cour titanesque, mais un énorme portail engloutit la colonne dans la noirceur plus grande encore des replis les plus profonds du monde. Des tourbillons d'air glacé soufflaient leur humidité dans des labyrinthes d'onyx envahis de ténèbres, et Carter ne sut jamais exactement quels escaliers, quels couloirs cyclopéens s'étendaient, silencieux, le long de son infinie trajectoire aérienne. L'effroyable vol menait toujours plus haut dans l'obscurité, et pas un son, pas un contact, pas une lueur ne venait déchirer l'épais voile de cette nuit mystérieuse. Malgré son

étendue, l’armée de goules et de faméliques se perdait dans les vides prodigieux de cette forteresse ultra-terrestre. Et quand soudain naquit autour de lui la lumière sinistre de la salle dont la fenêtre, au sommet de la tour, servait de phare, Carter mit un long moment à distinguer les murs lointains et le plafond qui disparaissait dans les hauteurs, et à prendre conscience qu’il ne se trouvait plus suspendu dans l’air sans limites.

Il avait espéré se présenter dans la salle du trône des Grands Anciens avec prestance et dignité, flanqué d’impressionnantes colonnes de goules en ordre de cérémonie, pour exposer sa prière en maître libre et puissant parmi les rêveurs. Il savait qu’il n’était pas au-delà des pouvoirs d’un mortel de tenir tête aux Grands Anciens, et il s’en était remis à la chance pour éviter que les Autres Dieux et Nyarlathotep, le chaos rampant, ne viennent les épauler en cet instant crucial, comme ils l’avaient si souvent fait lorsque des hommes cherchaient à débusquer les dieux de la Terre jusque dans leurs résidences ou sur leurs montagnes. Avec son escorte hideuse, il avait même songé à défier les Autres Dieux s’il le fallait, sachant que les goules n’ont pas de maître et que les faméliques de la nuit obéissent non à Nyarlathotep, mais à Nodens chargé de siècles. Toutefois, il voyait à présent que la céleste Kadath, dans son désert glacé, est ceinte de prodiges noirs et d’indicibles sentinelles et que les Autres Dieux se montrent fort vigilants à protéger les dieux débonnaires de la Terre. Bien qu’elles n’aient aucune suzeraineté sur les goules et les faméliques de la nuit, les abominations

informes et dénuées d’esprit de l’espace extérieur savent s’en faire obéir quand il le faut ; si bien que ce n’est pas en maître des rêveurs puissant et libre que Randolph Carter pénétra en compagnie de ses goules dans la salle du trône des Grands Anciens. Transportée, dirigée par des vents cauchemardesques venus des étoiles, talonnée par les horreurs invisibles du désert septentrional, toute l’armée flotta captive et impuissante dans la lumière sinistre, puis tomba lourdement sur le sol d’onyx quand sur un ordre muet les vents de l’effroi se dissipèrent.

Nulle estrade d’or n’attendait Carter, nul cercle auguste d’êtres couronnés et nimbés aux yeux étroits, avec des oreilles aux lobes allongés, un nez fin et un menton pointu, que leur ressemblance avec le visage sculpté sur le Ngranek désignerait à la prière du rêveur. À l’exception de la salle de la tour, la forteresse d’onyx qui surplombe Kadath était obscure, et les maîtres ne s’y trouvaient pas. Carter était parvenu à Kadath l’inconnue qui gît dans le désert glacé, mais il n’avait pas découvert les dieux. Pourtant, la lumière maléfique brillait dans cette unique salle dont les dimensions étaient à peine moindres que celles de l’espace extérieur et dont les murs et le plafond se perdaient dans de lointains ondoiements de brume. Les dieux de la Terre n’étaient pas là, en effet, mais des présences plus subtiles, moins visibles, devaient rôder aux alentours. Quand les dieux cléments sont absents, les Autres Dieux demeurent représentés, et la forteresse des forteresses n’était sûrement pas inoccupée. Sous quels aspects atroces la terreur allait-elle se manifester, Carter

était incapable de le concevoir. Il avait le sentiment qu'on attendait sa visite et il se demanda comment Nyarlathotep, le chaos rampant, l'avait surveillé depuis le début. Car c'est Nyarlathotep, horreur aux formes innombrables, âme et messager redouté des Autres Dieux, que servent les créatures fongueuses de la Lune ; et Carter se prit à songer à la galère noire qui avait disparu quand la bataille sur le piton déchiqueté avait tourné au désavantage des monstres à forme de crapaud.

Tout en réfléchissant, il avait mis pied à terre et déambulait d'un pas vacillant au milieu de sa troupe de cauchemar, quand, dans la salle illimitée et baignée d'une lumière pâle, retentit soudain la hideuse sonnerie d'une trompe démoniaque. Trois fois, cet effroyable hurlement d'airain se répéta, et quand les échos moqueurs du dernier coup se furent éteints, Randolph Carter se rendit compte qu'il était seul. Pourquoi et comment les goules et les faméliques de la nuit avaient été ravis à sa vue, et pour quelle destination, il était bien incapable de le deviner. Tout ce qu'il savait, c'est qu'il se retrouvait brutalement seul et que les puissances invisibles et narquoises qui rôdaient autour de lui n'appartenaient pas au monde familier du rêve. Bientôt, un nouveau son naquit des recoins les plus reculés de la salle. Il s'agissait là encore d'une sonnerie de trompe cadencée, mais d'un ordre tout à fait différent des trois cris rauques qui avaient fait disparaître son impressionnante cohorte. Cette sourde fanfare résonnait de toute la magie, de toute la mélodie du rêve éthérique ; des images exotiques d'une inconcevable beauté

émanaient de chaque accord et du rythme subtilement mystérieux. Des parfums d'encens vinrent souligner les notes d'or et une grande lumière se leva dont les couleurs changeantes obéissaient à des cycles inconnus du spectre terrestre et suivaient le chant des trompes en d'extraordinaires harmonies symphoniques. Des torches s'enflammèrent au loin et les battements des percussions se rapprochèrent, portés par des vagues d'attente frémissante.

Sortant des brumes qui se dissipaient et de la fumée dégagée par les étranges encens, apparurent deux processions de gigantesques esclaves noirs aux reins ceints de pagnes en soie iridescente. Ils portaient sur la tête de vastes torches en métal scintillant qui leur faisaient comme des casques et répandaient en spirales brumeuses le parfum de baumes inconnus. Ils tenaient dans la main droite une baguette de cristal dont la pointe était sculptée en forme de chimère menaçante et dans la gauche une longue et mince trompe d'argent dans laquelle chacun soufflait à son tour. Ils arboraient aux chevilles et au-dessus des coudes des bracelets d'or, et chaque paire d'anneaux de cheville était reliée par une chaîne d'or qui obligeait le porteur à un pas mesuré. Il s'agissait à l'évidence de véritables hommes noirs du pays terrestre du rêve, mais il semblait plus douteux que leurs rites et leurs coutumes fussent entièrement de notre terre. Les deux colonnes s'arrêtèrent à dix pieds de Carter et au même instant, chaque esclave porta soudain sa trompe à ses lèvres. Ce fut alors une sonnerie d'une violence extatique

qui éclata, suivie aussitôt d'un cri plus sauvage encore qui fusa des sombres gorges et qu'un étrange artifice rendit strident.

Alors, avançant d'un pas majestueux dans la vaste allée qui séparait les deux colonnes, apparut un personnage mince et de haute taille, avec le visage juvénile d'un pharaon de l'Antiquité ; sa robe aux couleurs chatoyantes était gaie et il était coiffé d'un pschent en or qui luisait de sa propre lumière. La présence royale s'approcha de Carter ; dans son port fier et ses traits élégants transparaissait le magnétisme d'un dieu noir ou d'un archange déchu, et dans ses yeux s'embusquait l'étincelle indolente d'un caractère capricieux. Il parla, et dans sa voix suave pointait la musique insensée des ondes du Léthé.

« Randolph Carter, dit la voix, tu es venu t'adresser aux Grands Anciens que les hommes n'ont pas le droit de voir. Des guetteurs l'ont rapporté aux Autres Dieux, qui ont grondé alors qu'ils se dandinaient en désordre au son des minces flûtes, dans les ténèbres du vide suprême où rêve le sultan des démons dont nulle lèvre n'ose prononcer le nom.

« Quand Barzai le Sage escalada l'Hatheg-Kla pour voir les Grands Anciens danser et hurler au clair de lune, au-dessus des nuées, il ne revint jamais. Les Autres Dieux se trouvaient là et ils avaient fait ce que l'on attendait d'eux. Zenig d'Aphorat voulut atteindre Kadath, la cité inconnue du désert glacé, et son crâne est aujourd'hui enchâssé sur l'anneau passé au petit doigt de celui que je n'ai point besoin de nommer.

« Mais toi, Randolph Carter, tu as bravé tous les périls de la région terrestre du rêve et tu brûles toujours de la flamme de la quête. Tu n'es pas venu par curiosité, mais pour chercher ton dû, et jamais tu n'as manqué de révérence envers les dieux cléments de la Terre. Pourtant ces dieux t'ont tenu à l'écart de la prodigieuse cité du couchant dont tu rêves, et cela uniquement à cause de leur mesquine cupidité ; car en vérité ils désirent ardemment l'étrange beauté de ce que ton imagination a façonné et ont juré que jamais ils n'auraient d'autre demeure.

« Ils ont quitté leur forteresse de Kadath l'inconnue pour résider dans ta merveilleuse cité. Ils festoient le jour dans tous ses palais de marbre veiné, et quand le soleil se couche, ils sortent dans les jardins parfumés pour le voir toucher de sa splendeur dorée les temples et les colonnades, les ponts voûtés et les fontaines aux vasques d'argent, les larges avenues aux urnes chargées de fleurs et les rangées luisantes de statues d'ivoire. Et quand vient la nuit, ils montent sur de hautes terrasses humides de serein et s'installent sur des bancs de porphyre sculpté pour admirer le firmament ; ou ils se penchent sur de pâles balustrades pour contempler, au nord, les pentes escarpées de la ville où, sous les vieux pignons pointus, les petites fenêtres s'éclairent une à une de la calme lueur de miel d'une simple bougie.

« Les dieux sont tombés amoureux de ta merveilleuse cité et ne suivent plus les coutumes des dieux. Ils ont oublié les hauts lieux de la Terre et les montagnes qui les virent grandir. La Terre n'a plus de dieux dignes de ce nom, et

seuls les Autres Dieux venus d'outre-espace règnent sur Kadath l'oubliée. Loin au fond d'une vallée de ta propre enfance, Randolph Carter, les Grands Anciens jouent, insouciants. Tu as trop bien rêvé, ô sage et insigne rêveur, car tu as attiré les dieux du rêve loin du monde des visions des hommes, vers un autre qui n'est qu'à toi ; tu as bâti à partir des petites rêveries de ton enfance une cité plus belle que tous les fantômes passés.

« Il n'est pas bon que les dieux de la Terre abandonnent leurs trônes aux œuvres des araignées, et leur royaume au sombre gouvernement des Autres. Les puissances extérieures feraient volontiers s'abattre sur toi horreur et chaos, Randolph Carter, toi qui es la cause de ces bouleversements, s'ils ne savaient pas que c'est toi seul qui peux renvoyer les dieux dans leur monde. Dans cette province du demi-éveil qui est la tienne, nulle puissance de la nuit absolue ne peut s'introduire ; et toi seul peux avec diplomatie déloger de ta prodigieuse cité les Grands Anciens égoïstes et les renvoyer par le crépuscule du nord à leur place habituelle, au-dessus de Kadath, la cité inconnue du désert glacé.

« En conséquence, Randolph Carter, au nom des Autres Dieux, je t'épargne et t'ordonne de trouver cette cité du couchant qui est tienne, et d'en chasser ces dieux somnolents et absentéistes qu'attend le monde du rêve. Tu n'auras point de mal à découvrir cette fièvre béatifique des dieux, cette fanfare de trompettes célestes, ce fracas de cymbales immortelles, ce mystère dont l'emplacement et le sens te hantent par les salles de l'éveil et les gouffres du

rêve, et qui te tourmente par des éclairs de souvenirs disparus et la souffrance atroce et capitale de ce qui est à jamais perdu. Tu n'auras point de mal à trouver ce symbole, ce vestige de tes jours d'émerveillement, car en vérité il n'est autre que le diamant éternel et immuable dans lequel étincellent tous ces prodiges, cristallisé pour illuminer ton sentier vespéral. Vois ! Ce n'est point au-delà d'océans inconnus que ta quête doit te conduire, mais au rebours d'années familières, jusqu'aux étranges illuminations de l'enfance et aux brèves échappées baignées de soleil et de magie que d'antiques paysages apportaient à tes jeunes yeux grands ouverts.

« Car sache que ta prodigieuse cité d'or et de marbre n'est que la somme de ce que tu vis et aimas dans ta jeunesse. C'est la splendeur des collines de Boston où les toits et les fenêtres flamboient dans le soleil couchant, la splendeur de la chambre des Communes aux fleurs parfumées, du grand édifice dressé sur la colline et de l'enchevêtrement de pignons et de cheminées au fond de la vallée violette où coule paresseusement le fleuve Charles aux innombrables ponts. Tout cela, tu le vis, Randolph Carter, lorsque pour la première fois ta nourrice te promena en berceau au printemps, et c'est l'ultime vision que tu auras par les yeux du souvenir et de l'amour. Et voici l'antique Salem rêvant sous le poids des ans, et la spectrale Marblehead dont les précipices s'enfoncent dans les siècles passés, et l'éblouissement des tours et des flèches de Salem découpées sur le soleil couchant, vues des pâturages lointains de Marblehead, au-delà du port.

« Voici Providence, étrange et majestueuse sur ses sept collines qui dominent le port bleuté, avec ses terrasses verdoyantes qui mènent à des temples et des citadelles d'une Antiquité toujours vivante, et Newport s'élevant comme un revenant de ses jetées songeuses. Arkham est présente aussi, avec ses toits en croupe moussus et ses prairies ondulantes où affleure la roche ; et Kingsport l'antédiluvienne, blanche de ses cheminées foisonnantes, de ses quais déserts, de ses pignons en ressaut, de ses prodigieuses falaises et de l'océan aux brumes laiteuses où tintent les bouées.

« Les frais vallons de Concord, les ruelles pavées de Portsmouth, les boucles crépusculaires des routes du champêtre New Hampshire où les ormes géants dissimulent à demi les fermes blanches et les grinçants puits à bascule ; les appontements de Gloucester encroûtés de sel et les saules en plein vent de Truro ; les aperçus de villes lointaines où se dressent des temples et les collines qui se succèdent le long du rivage du Nord, les escarpements silencieux et les maisons basses mangées de lierre à l'abri d'énormes rochers dans la campagne de Rhode Island ; l'odeur de l'océan et le parfum des champs ; l'enchantement des bois sombres et la joie des vergers et des jardins à l'aube. Tout cela, Randolph Carter, fait ta cité ; car tout cela, c'est toi-même. La Nouvelle-Angleterre t'a porté et, dans ton âme, elle a versé un impérissable élixir de beauté. Cette beauté, façonnée, cristallisée et polie par des années de souvenir et de rêve, c'est ta fuyante merveille aux terrasses baignées de soleil

couchant ; pour découvrir ce parapet de marbre aux curieuses urnes et aux rampes sculptées, pour descendre enfin ces innombrables marches à balustres qui mènent aux vastes places et aux fontaines irisées de ta cité, il te suffit de retrouver les pensées et les visions de ta lancinante jeunesse.

« Regarde ! Dans cette fenêtre brillent les étoiles de la nuit éternelle. En ce moment même, elles scintillent au-dessus des paysages que tu as connus et chéris, et tu as bu leur charme afin qu'elles étincellent plus splendidement encore sur les jardins du rêve. Voici Antarès – elle clignote en cet instant au-dessus des toits de Tremont Street et tu pourrais la voir de ta fenêtre de Beacon Hill. Bien au-delà de ces étoiles s'ouvrent les gouffres dont m'ont tiré mes maîtres dénués d'esprit. Peut-être les traverseras-tu un jour, toi aussi. Mais si tu es avisé, tu te garderas d'une telle folie ; car des mortels qui s'y sont risqués et en sont revenus, un seul conserve un esprit que le martèlement et les griffes des horreurs du vide n'ont pas fracassé. Êtres de terreur et abominations se déchirent, les crocs dénudés, pour un peu d'espace, et les moins puissants sont les plus maléfiques, comme tu le sais d'après les actes de ceux qui cherchaient à te livrer à moi, alors même que je ne nourrissais aucun désir de t'anéantir. Au contraire, je t'aurais depuis longtemps aidé à parvenir jusqu'ici si je n'avais été occupé ailleurs et si je n'avais eu la certitude que tu trouverais tout seul ton chemin. Fuis donc les enfers extérieurs et contente-toi des belles visions calmes de ta jeunesse. Cherche ta cité merveilleuse,

éconduis-en ces Grands Anciens négligents et renvoie-les avec tact aux lieux de leur propre jeunesse, qui les attendent avec inquiétude.

« Plus simple encore que le chemin du vague souvenir est le chemin que je te prépare. Vois ! Un monstrueux Shantak s'en vient, conduit par un esclave qu'il vaut mieux garder invisible pour la paix de ton âme. Monte et tiens-toi prêt là ! Yogash le noir va t'aider à t'installer sur l'horreur écailleuse. Dirige-toi ensuite sur l'étoile la plus brillante au sud du zénith : c'est Véga, et dans deux heures tu survoleras la terrasse de ta cité du couchant. Mais arrête-toi quand tu entendras un chant lointain dans l'éther supérieur. Au-delà rôde la folie, aussi retiens ton Shantak lorsque la première note viendra t'attirer. Abaisse plutôt ton regard sur la terre, et tu verras briller l'immortelle flamme d'autel d'Ired-Naa sur le toit sacré d'un temple. Ce temple se trouve dans la cité du couchant après laquelle tu soupires ; descends-y avant de te laisser séduire par le chant et de te perdre.

« À l'approche de la cité, dirige-toi sur le haut parapet d'où tu admires depuis si longtemps sa splendeur immense, puis aiguillonne ton Shantak afin qu'il crie. Sur leurs terrasses parfumées, les Grands Anciens entendront et reconnaîtront ce cri, et il leur viendra une telle nostalgie de la sinistre forteresse de Kadath et de la tiare d'étoiles éternelles qui la couronne, que les merveilles de ta cité seront impuissantes à l'apaiser.

« Alors, tu devras poser le Shantak parmi eux et les laisser voir et toucher cet immonde oiseau à tête de

cheval, tout en leur parlant de Kadath l'inconnue que tu auras quittée de si fraîche date ; tu leur diras la beauté de ses salles immenses et obscures où ils avaient jadis coutume de danser et de se divertir, baignés d'une radiance céleste. Et le Shantak leur parlera comme parlent les Shantaks, mais il n'aura pour les persuader que le souvenir des jours anciens.

« À ces Grands Anciens fourvoyés, rappelle inlassablement leur demeure et leur jeunesse, jusqu'à ce qu'ils fondent en larmes et supplient qu'on leur montre le chemin oublié qui les y conduira. À cet instant, libère le Shantak, qui s'envolera dans le ciel en poussant le cri de retour au gîte de sa race ; en l'entendant, les Grands Anciens, envahis d'une profonde allégresse, piaffant et bondissant, s'élanceront sur les traces du répugnant oiseau à la façon des dieux et franchiront les insondables gouffres du ciel pour regagner les tours et les bâtiments familiers de Kadath.

« Alors, la prodigieuse cité du couchant sera tienne ; tu pourras la chérir et l'habiter à jamais, et les dieux de la Terre gouverneront à nouveau les rêves des hommes depuis leur place accoutumée. Va, maintenant – la croisée est ouverte et les étoiles attendent. Déjà ton Shantak siffle et criaille d'impatience. Dirige-toi sur Véga dans la nuit, mais détourne-toi en entendant le chant. N'oublie pas cette recommandation, de peur que d'inconcevables horreurs ne t'aspirent dans l'abîme de la folie hurlante. Souviens-toi des Autres Dieux ; ils sont puissants, sans esprit et terrifiants, et ils rôdent dans le vide extérieur. Ce sont là

des dieux qu'il vaut mieux fuir.

« Hei! Aa-shanta nygh ! Va-t'en ! Renvoie les dieux de la Terre dans leur repaire de Kadath l'inconnue, et prie l'espace tout entier de ne jamais me rencontrer sous mes mille autres formes. Adieu, Randolph Carter, et prends garde ; *car je suis Nyarlathotep, le Chaos Rampant ! »*

Et, monté sur son hideux Shantak, Randolph Carter, suffoquant, l'esprit saisi dans un tourbillon de terreur, s'envola en hurlant dans l'espace en direction du glacial éclat bleuté de Véga la boréale ; il n'osa se retourner qu'une seule fois sur le chaos des innombrables tourelles du cauchemar d'onyx où brillait encore sinistrement la fenêtre qui domine l'air et les nuages du pays du rêve. D'immenses horreurs polypeuses flottaient dans les ténèbres derrière lui et d'invisibles ailes de chauves-souris battaient alentour, mais il s'accrocha fermement à l'infecte crinière de l'oiseau hippocéphale aux répugnantes écailles. Les étoiles dansaient une gigue moqueuse et, par moments, se déplaçaient presque pour former de pâles motifs de mort dont Carter se demandait pourquoi il ne les avait jamais vus ni redoutés ; et toujours les vents hurlants des abysses évoquaient les ténèbres indécises et la solitude qui règnent au-delà du cosmos.

Soudain, un silence menaçant tomba du firmament scintillant ; les vents et les horreurs disparurent furtivement comme les créatures de la nuit avant l'aube. Par vagues tremblantes que les vapeurs dorées des nébuleuses rendaient étrangement visibles, les faibles accents d'une lointaine mélodie s'élevèrent, suite bourdonnante de

vagues accords inconnus de notre univers d'étoiles. Et comme cette musique se renforçait, le Shantak dressa les oreilles et se précipita en avant, tandis que Carter se penchait pour saisir les ravissantes harmonies. C'était un chant, mais un chant qui ne jaillissait d'aucune bouche. Seules la nuit et les sphères le chantaient, et il était déjà ancien à la naissance de l'espace, de Nyarlathotep et des Autres Dieux.

Le Shantak volait toujours plus vite et son cavalier se penchait toujours plus en avant, ivres tous deux des merveilles des gouffres étranges, tournoyant dans les torques de cristal de la magie d'outre-espace. Carter se souvint alors, mais trop tard, des mises en garde du démon, de la recommandation narquoise du diabolique légat de se méfier de la folie que provoque ce chant. Las ! ce n'était que pour se gausser que Nyarlathotep lui avait indiqué un chemin sûr pour atteindre la merveilleuse cité du couchant ; pour se moquer que le noir messager lui avait révélé le secret de ces dieux paresseux qu'il pouvait si aisément renvoyer chez eux. Car la folie et la féroce vengeance du vide sont les seuls cadeaux que Nyarlathotep réserve au présomptueux ; et le cavalier eut beau faire des efforts frénétiques pour détourner sa repoussante monture, le Shantak ricanant poursuivit implacablement sa course impétueuse à grands coups d'ailes visqueuses, plein d'une joie mauvaise, vers les abîmes impies où n'accèdent pas les rêves, vers l'ultime souillure amorphe du magma le plus profond, au cœur de l'infini où bouillonne et blasphème Azatoth, le sultan

insensé des démons dont nulle bouche n'ose prononcer le nom à voix haute.

Inébranlable, obéissant aux ordres de l'immonde légat, l'oiseau infernal traversa des bancs de créatures informes qui rôdaient en cabriolant dans les ténèbres, des troupeaux hébétés d'entités flottantes aux serres tâtonnantes, larves innommables des Autres Dieux, comme eux aveugles, dénuées d'intelligence et possédées d'appétits étranges.

Inexorablement, avec de grands ricanements accordés au chant de la nuit et des sphères qui s'était mué en rires hystériques, l'apocalyptique oiseau squameux emportait son cavalier impuissant à une vitesse vertigineuse ; il fendit l'extrême bord de l'univers, survola les abîmes les plus reculés en laissant derrière lui les étoiles et les royaumes de la matière, et fonça comme un météore à travers l'absence totale de forme vers les salles inconcevables et pleines de ténèbres d'au-delà du temps. Là, Azatoth, informe et affamé, claque des mâchoires au milieu du battement exaspérant d'ignobles tambours assourdis et de la plainte grêle et monotone de flûtes maudites.

Plus loin, toujours plus loin, par les gouffres hurlants aux sombres multitudes – et puis, de très loin, comme une joie imprécise, il vint une image, une pensée à Randolph Carter le condamné. Nyarlathotep avait trop bien préparé son plan ironique et tentateur, car il avait fait resurgir en Carter ce qu'aucune tempête de terreur glaçante ne pouvait tout à fait effacer : sa maison, la Nouvelle-Angleterre, Beacon Hill, le monde de l'éveil !

« Car sache que ta prodigieuse cité d'or et de marbre

n'est que la somme de ce que tu vis et aimas dans ta jeunesse… la splendeur des collines de Boston où les toits et les fenêtres flamboient dans le soleil couchant, la splendeur de la chambre des Communes aux fleurs parfumées, du grand édifice dressé sur la colline et de l'enchevêtrement de pignons et de cheminées au fond de la vallée violette où coule paresseusement le fleuve Charles aux innombrables ponts… Cette beauté, façonnée, cristallisée et polie par des années de souvenir et de rêve, c'est ta fuyante merveille aux terrasses baignées de soleil couchant ; pour trouver ce parapet de marbre aux curieuses urnes et aux rampes sculptées, pour descendre enfin ces innombrables marches à balustres qui mènent aux vastes places et aux fontaines irisées de ta cité, il te suffit de retrouver les pensées et les visions de ta lancinante jeunesse. »

Plus loin, toujours plus loin, dans une course vertigineuse à travers l'obscurité vers l'ultime sentence ; des pattes tâtonnantes palpaient Carter, des mufles visqueux le poussaient et des créatures innommables ricanaient sans cesse. Mais l'image et la pensée étaient là, et à présent Randolph Carter savait parfaitement qu'il était en train de rêver, de rêver, simplement, et que quelque part à l'arrière-plan le monde de l'éveil et la cité de son enfance existaient toujours. Des paroles lui revinrent : « Il te suffit de retrouver les pensées et les visions de ta lancinante jeunesse. » Se tourner ! Se tourner ! Les ténèbres étaient omniprésentes, mais Carter parvint à se retourner.

Malgré l'épaisseur du tourbillonnant cauchemar qui

emprisonnait ses sens, Randolph Carter arrivait maintenant à se mouvoir ; il pouvait sauter du Shantak démoniaque qui, sur les ordres de Nyarlathotep, l'emportait dans une course folle vers sa mort. Il pouvait sauter pour affronter les profondeurs de nuit qui béaient en dessous de lui, ces abîmes de terreur dont l'horreur ne pouvait dépasser l'indicible destin qui l'attendait au cœur du chaos. Il pouvait se tourner, bouger, sauter… il le pouvait… il le voulait… il le voulait… il le voulait !

Et le rêveur condamné, éperdu, sauta de l'immense abomination hippocéphale et tomba dans des vides infinis de ténèbres vivantes. Le temps s'emballa, des univers moururent et naquirent, les étoiles devinrent des nébuleuses et les nébuleuses des étoiles, et toujours Randolph Carter tombait dans ces vides infinis de ténèbres vivantes.

Enfin, dans la marche lente de l'éternité, le cycle ultime du cosmos parvint à un nouvel achèvement futile et bouillonnant, et l'univers redevint tel qu'il était d'innombrables kalpas auparavant. Matière et lumière naquirent une nouvelle fois telles que l'espace les avait connues ; comètes, soleils et monde s'éveillèrent à la vie, bien que rien n'eût survécu pour révéler qu'ils étaient déjà passés par des morts et des résurrections infinies, sans qu'il y eût jamais de commencement.

Et il y eut de nouveau un firmament, un vent et un flamboiement de lumière violette dans les yeux du rêveur qui tombait. Il y eut des dieux, des présences et des volontés, du mal et de la beauté ; et le hurlement suraigu de

l'immonde nuit dépouillée de sa proie. Car une image et une pensée venues de l'enfance d'un rêveur avaient survécu au cycle ultime et inconnu, et voici qu'étaient recréés un monde de l'éveil et une vieille cité bien-aimée pour les incarner et les justifier. S'ngac, le gaz violet, avait indiqué la voie pour sortir du vide et Nodens l'immémorial, du fond d'abîmes insoupçonnés, mugissait ses conseils.

Les étoiles s'enflèrent en aurores majestueuses, les aurores éclatèrent en fontaines d'or, de carmin et de pourpre, et toujours le rêveur tombait. Des cris déchirèrent l'éther tandis que des rubans de lumière repoussaient les démons venus de l'extérieur. Et Nodens le chenu poussa un hurlement de triomphe quand Nyarlathotep, talonnant sa proie, s'arrêta, confondu, devant un flamboiement qui flétrit ses informes horreurs chasseresses et les changea en poussière grise. Et voici que Carter avait enfin descendu le vaste escalier de marbre qui mène à sa cité merveilleuse, car il était de retour dans la belle Nouvelle-Angleterre, le pays qui avait modelé son âme.

Alors, aux accords des milliers de sifflements du matin et dans les éblouissants rayons de l'aube qui se reflétaient sur le grand dôme doré de la Chambre Législative, sur la colline, et pénétraient chez lui par les vitraux violets, Randolph Carter se réveilla en criant dans sa chambre de Boston. Des oiseaux chantaient dans des jardins invisibles et le parfum mélancolique des jasmins palissés montait des tonnelles que son grand-père avait dressées. La beauté, la lumière émanaient de la cheminée classique, de la corniche sculptée et des murs aux peintures grotesques ;

au coin du feu, un chat noir, le poil luisant de santé, émergeait en bâillant de son somme dont l'avaient tiré le sursaut et le cri de son maître. À d'innombrables immensités de là, bien loin de la porte du Sommeil Profond, du bois enchanté et de la terre des jardins, au-delà de la mer Cérénérienne et des abords crépusculaires d'Inquanok, Nyarlathotep, le chaos rampant, rêvait dans la citadelle d'onyx au-dessus de Kadath, la cité inconnue du désert glacé. Et il se moquait des dieux débonnaires de la Terre qu'il avait brutalement arrachés à leurs fêtes parfumées de la merveilleuse cité du couchant.

Vous avez aimé ce livre ?
Nos utilisateurs ont aussi téléchargés

Robert Louis Stevenson

L'Étrange Cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde

Conte l'histoire d'un avoué, Charles Utterson, qui enquête sur le lien étrange entre Edward Hyde et le médecin Henry Jekyll.
Le Docteur Jekyll, un philanthrope obsédé par sa double personnalité, met au point une drogue pour séparer son bon côté de son mauvais, mais c'est ce côté-là qui, nuit après nuit, finalement prendra le dessus et le transformera en monstrueux Mister Hyde.

Arthur Conan Doyle

Le Signe des quatre

Le Signe des quatre est la deuxième aventure de Sherlock Holmes, écrite en 1890 par Arthur Conan Doyle.
Le Signe des quatre se déroule en 1888. Son intrigue s'appuie sur l'Inde coloniale, un trésor volé et un pacte secret entre quatre bagnards, et nous présente notamment Mary Morstan, future épouse du docteur Watson, ainsi que Toby, chien au flair très développé.
Arthur Conan Doyle commence à nous y dévoiler les habitudes de Sherlock Holmes, et notamment, son utilisation de drogue pour tromper l'ennui qui l'accable entre deux enquêtes.

Arthur Conan Doyle

Une Étude en rouge

Londres, 1878. Le Dr Watson fait la connaissance de Sherlock Holmes

lorsqu'ils décident d'habiter ensemble.
Un jour, Sherlock Holmes reçoit une lettre de Tobias Gregson, un des limiers de Scotland Yard, qui lui demande de l'aide dans une affaire de meurtre...

Musashi Miyamoto

Le Traité des Cinq Roues

Le Livre des cinq anneaux, également connu sous le nom de Traité des cinq roues est un texte de kenjutsu écrit par Musashi Miyamoto vers 1645. Musashi alors âgé de 60 ans se retire dans une grotte et se livre à un exercice d'introspection et de réflexion sur l'art du sabre japonais. Ce livre est généralement considéré comme un classique de stratégie militaire, à la manière du traité sur L'Art de la guerre par Sun Zi (Sun Tsu). Comme ce dernier, le livre des cinq anneaux de Musashi va au delà d'un simple traité sur l'art du sabre, les développements philosophiques du livre peuvent être appréciés par un auditoire non exclusivement réservé au pratiquant d'arts martiaux. De par ses éléments sur la guerre dans son ensemble, il est aussi un livre de stratégie militaire mais a également dépassé cette audience pour intéresser les hommes d'affaire dans la résolution de conflits. Le style hyōhō niten ichi-ryū à deux sabres emploie cet ouvrage comme manuel de technique et de philosophie.

H. G. Wells

La Guerre des mondes

Les martiens attaquent... Voici l'un des premiers classiques du «space opera» en science-fiction moderne. Vous connaissez tous ce grand roman, récemment à nouveau adapté au cinéma. Voici un petit extrait pour vous «mettre en bouche», une vivante description de ces affreux martiens...: «Je voyais maintenant que c'étaient les créatures les moins terrestres qu'il soit possible de concevoir. Ils étaient formés d'un grand corps rond, ou plutôt d'une grande tête ronde d'environ quatre pieds de diamètre et pourvue d'une figure. Cette face n'avait pas de narines - à vrai

dire les Martiens ne semblent pas avoir été doués d'odorat - mais possédait deux grands yeux sombres, immédiatement au-dessous desquels se trouvait une sorte de bec cartilagineux. [...] En groupe autour de la bouche, seize tentacules minces, presque des lanières, étaient disposés en deux faisceaux de huit chacun...»

H. G. Wells

L'Île du docteur Moreau

Unique survivant d'un naufrage, Edward Prendick est recueilli sur une île des mers du sud par un personnage singulier: le docteur Moreau. Il découvre avec effroi que l'île est peuplée de créatures monstrueuses, mi-hommes mi-bêtes, vivant sous la domination de Moreau et de Montgomery, son assistant...

Mary Shelley

Frankenstein ou le Prométhée moderne

Frankenstein ou Le Prométhée moderne (Frankenstein or The Modern Prometheus) est un roman gothique et considéré a posteriori comme le précurseur de la science-fiction, publié en 1818 par la jeune britannique Mary Shelley , maîtresse et future épouse du poète Shelley.
Le roman est le récit d'une tentative d'exploration polaire par Robert Walton. La majeure partie de ce récit est constituée par l'histoire de la vie de Victor Frankenstein que Walton a recueilli sur la banquise. Ce récit tourne lui même autour de la narration à Frankenstein, par le monstre auquel il a donné vie, des tourments de celui-ci, qui justifient la haine qu'il lui porte.

Howard Phillips Lovecraft

Les Montagnes Hallucinées

Howard Phillips Lovecraft

Dans l'Abîme du Temps

L'humanité est aux prises avec des êtres surnaturels qui ont été les maîtres de la Terre bien avant l'apparition de l'homme et qui tentent de recouvrer leur suprématie.

Howard Phillips Lovecraft

L'Affaire Charles Dexter Ward

Providence, États-Unis, 1918. Charles Dexter Ward est un jeune homme passionné d'archéologie, d'histoire, et de généalogie. C'est par le biais de cette dernière que Ward se découvre un ancêtre nommé Joseph Curwen, qui avait fui la ville de Salem lors de la grande chasse aux sorciers au cours du XVIIe siècle, et qui vint s'établir à Providence, où il décéda en 1771. Cette découverte sera le début d'un drame au cours duquel le jeune homme perdra l'esprit.